



VYSOKÁ ŠKOLA BÁŇSKÁ – TECHNICKÁ UNIVERZITA OSTRAVA  
EKONOMICKÁ FAKULTA

KATEDRA PRÁVA

Softwarové licence a jejich využití pro autory softwaru

Software Licenses and their Usage for Software Authors

Student: Adam Marek

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Pavel Godický

Ostrava 2013

## Zadání diplomové práce

Student: **Bc. Adam Marek**  
Studijní program: N6208 Ekonomika a management  
Studijní obor: 6208T011 Ekonomika a právo v podnikání  
Téma: **Softwarové licence a jejich využití pro autory softwaru**  
**Software Licenses and their Usage for Software Authors**

Zásady pro vypracování:

1. Úvod
2. Autorský zákon a počítačový software
3. Analýza softwarových licencí
4. Optimální formy licencí pro autory softwaru
5. Závěr

Seznam použité literatury

Seznam zkratk

Prohlášení o využití výsledků diplomové práce

Seznam příloh

Přílohy

Seznam doporučené odborné literatury:

ŠTĚDRŇ, Bohumír. *Open Source software ve veřejné správě a soukromém sektoru*. Praha: Grada Publishing, 2009. 128 s. ISBN 978-80-247-3047-9.

TELEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon: komentář*. Praha: C. H. Beck, 2007. 971 s. ISBN 978-80-7179-608-4.

WIEGERS, Karl E. *Požadavky na software*. Brno: Computer Press, 2008. 448 s. ISBN 978-80-251-1877-1.


Formální náležitosti a rozsah diplomové práce stanoví pokyny pro vypracování zveřejněné na webových stránkách fakulty.


Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Pavel Godický**

Datum zadání: 23.11.2012

Datum odevzdání: 26.04.2013



  
JUDr. Bohuslav Halfar  
vedoucí katedry

  
prof. Dr. Ing. Dana Dluhošová  
děkanka fakulty

### **Čestné prohlášení**

„Místopřísežně prohlašuji, že jsem celou diplomovou práci, včetně všech příloh, vypracoval samostatně a uvedl jsem veškerou použitou literaturu a další prameny.“

V Ostravě dne .....*26.4.2013*.....

.....*Adam Marek*.....  
Adam Marek

## **Poděkování**

Děkuji panu Mgr. Pavlu Godickému za vstřícný přístup, odborné rady a čas, který věnoval vedení této diplomové práce.

# Obsah

<b>1</b>	<b>ÚVOD.....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>AUTORSKÝ ZÁKON A POČÍTAČOVÝ SOFTWARE .....</b>	<b>7</b>
2.1	POČÍTAČOVÝ SOFTWARE .....	7
2.1.1	Definice softwaru .....	7
2.1.2	Historie softwaru .....	8
2.1.3	Význam softwaru .....	9
2.1.4	Dělení softwaru.....	13
2.2	AUTORSKÝ ZÁKON .....	15
2.2.1	Definice a právní vymezení počítačových programů .....	18
2.2.2	Vnější vyjádření počítačového programu a jeho právní ochrana .....	20
2.2.3	Historie ochrany počítačových programů.....	22
2.2.4	Dělení počítačových programů podle Autorského zákona.....	23
2.3	VZTAH AUTORSKÉHO ZÁKONA A POČÍTAČOVÉHO SOFTWARE .....	25
<b>3</b>	<b>ANALÝZA SOFTWAREOVÝCH LICENCÍ.....</b>	<b>26</b>
3.1	LICENČNÍ SMLOUVA .....	26
3.2	PODLICENČNÍ SMLOUVA .....	28
3.3	AUTOR SOFTWAREU JAKO ZAMĚSTNANEC NEBO NEZÁVISLÁ OSOBA .....	29
3.4	DĚLENÍ SOFTWAREU S OHLEDEM NA ZPŮSOB JEHO LICENCOVÁNÍ.....	31
3.4.1	Public domain .....	33
3.4.2	Open-source software .....	34
3.4.3	Free software.....	35
3.4.4	Proprietární (komerční) software.....	37
3.5	JEDNOTLIVÉ ZÁKLADNÍ TYPY SOFTWAREOVÝCH LICENCÍ, JEJICH VÝHODY A NEVÝHODY .....	38
3.5.1	BSD.....	39
3.5.2	GNU GPL.....	41
3.5.3	EULA.....	43
3.5.4	Smluvní licence – zaměstnanecké dílo, smlouva o dílo.....	45
3.6	SWOT ANALÝZY .....	46
3.6.1	PUBLIC DOMAIN .....	48
3.6.2	BSD.....	49
3.6.3	GNU GPL.....	50
3.6.4	EULA.....	51
3.6.5	Smluvní licence.....	52
3.7	CREATIVE COMMONS.....	53
<b>4</b>	<b>OPTIMÁLNÍ FORMY LICENCÍ PRO AUTORY SOFTWAREU .....</b>	<b>55</b>
4.1	KOMPARACE JEDNOTLIVÝCH TYPŮ LICENCÍ .....	55
4.2	ROZHODOVACÍ POSTUP PŘI VÝBĚRU LICENCE .....	57
4.3	SHODA ZMÍNĚNÝCH LICENCÍ S NAŠÍM PRÁVNÍM ŘÁDEM .....	60
4.4	ZÁVĚREČNÉ HODNOCENÍ PROBLEMATIKY SOFTWAREOVÝCH LICENCÍ .....	62
<b>5</b>	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>63</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>65</b>

<b>SEZNAM ZKRATEK .....</b>	<b>68</b>
<b>PROHLÁŠENÍ O VYUŽITÍ VÝSLEDKŮ DIPLOMOVÉ PRÁCE</b>	
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b>	
<b>JEDNOTLIVÉ PŘÍLOHY</b>	

# 1 Úvod

Jako téma své diplomové práce jsem si vybral *Softwarové licence a jejich využití pro autory softwaru*. S počítačovým softwarem (neboli počítačovými programy) se každý z nás setkává dnes a denně, a aniž bychom si to naplno uvědomovali, tak bychom si život bez nich těžko dovedli představit. V různých průzkumech často lidé uvádějí, že věci, bez kterých by se tito respondenti nejspíš neobešli, jsou často počítače, potažmo Internet. A k jejich dokonalému využití nám slouží mimo jiné také právě počítačový software.

Existuje tak velké kvantum počítačových programů, že je vlastně prakticky nemožné jejich množství spočítat a zaznamenat. Každý den vznikají po celém světě nové a nové. A v takovém množství se lehce zapomíná na ty, kteří tyto počítačové programy vůbec vytváří. Jejich prací vznikají díla spadající pod autorskou ochranu a ve velkém množství případů se tito autoři těžce domáhají svých autorských práv. Jaké tedy mají autoři počítačového softwaru možnosti svoje autorská díla publikovat a hlavně je pak chránit před nelegálním zneužitím? To je předmětem této závěrečné práce a zároveň důvodem výběru tohoto tématu. Osobně vidím počítačový software jako neodlučitelnou součást naší budoucnosti, která se stane ještě důležitější, než je jí v současné době.

Diplomová práce je rozdělena do tří hlavních částí. V první části je stručně nastíněno, co to počítačový software vlastně je a jeho základní dělení, dále pak k čemu nám slouží autorský zákon a na závěr první části je popsána souvislost mezi počítačovým softwarem a autorským zákonem. Ve druhé části se zabýváme samotnými licenčními a podlicenčními smlouvami, především pak popisujeme nejčastější typy softwarových licencí s jejich výhodami a nevýhodami. Poslední část je věnována komparaci licencí z předešlé kapitoly a dále autorům softwaru, kde nastiňujeme optimální formy licencí pro různé autory těchto děl spadajících pod autorskou ochranu. Především pak co se týče jejich autorské ochrany a také jejich možností, jak tento software legálně dostat k oprávněným uživatelům.

Cílem této diplomové práce je zjistit, jaké typy softwarových licencí se v současné době na trhu používají a které z nich jsou optimální či nejvýhodnější pro autory daného softwaru.

Metodou pro zjištění tohoto cíle bude nastudování a analýza autorského zákona a odborné literatury a poté pomocí analytických metod (SWOT analýzy a metody komparace) zjištění již zmiňovaných optimálních forem pro různé autory softwaru. Pomocí těchto metod by mělo současně dojít také k potvrzení nebo vyvrácení předpokladů definovaných v následujícím odstavci.



Prvním předpokladem je ten, kdy se domnívám, že se autorský zákon věnuje ochraně počítačových programů v dostatečné míře. Ve druhém předpokladu si myslím, že licence používající se u proprietárního softwaru jsou dostatečně restriktivní a ochraňující autorská práva. Třetím a posledním předpokladem je úsudek, že v oblasti tzv. svobodného softwaru je nejvíce a nejčastěji využíváno tzv. GNU CPL licencí.

Jako zdroje pro vypracování budou sloužit jednotlivé právní předpisy (především pak autorský zákon), dále odborné knihy a články a nakonec především Internet, kde předpokládáme, že získáme nejvíce nejnovějších a nejaktuálnějších informací, i co se týče zahraničních zdrojů.

Předpokládaným výsledkem této práce je zjištění takových licenčních směrů, které pomohou a umožní autorům softwaru rozhodnout se, jakým způsobem svoje díla budou šířit a v jakém rozsahu si budou uplatňovat svá autorská práva.

## 2 Autorský zákon a počítačový software

Tato první kapitola je zaměřena na základní pojmy, které se týkají autorského zákona a počítačového softwaru. Na první pohled se může zdát, že tyto oblasti spolu dohromady nemají nic společného, opak je ale pravdou. Počítačový software (program) je totiž dílem, které je právně chráněno podle autorského zákona. Tyto díla se legálně šíří pomocí licencí (licenčních smluv), kde tyto smlouvy v obecném rámci upravuje taktéž autorský zákon. V následujících podkapitolách tedy rozebrán tento zákon z pohledu počítačových programů a dále je pak uvedeno, jak se tento počítačový software sám o sobě vlastně definuje, dělí a proč vlastně vzniká.

### 2.1 Počítačový software

Počítačový software spolu s hardwarem tvoří počítačové systémy. Hardwarem je to fyzické vybavení počítačů, které můžeme vidět a ohmatat. Jedná se tedy hlavně např. o základní desku, procesor, grafickou kartu, paměť RAM, pevné disky, atd. Bez těchto součástí by počítač nemohl vůbec pracovat. K jeho bezchybnému chodu je ale zapotřebí i tzv. programového vybavení počítačů neboli software. Tento software zajišťuje, že můžeme naplno využívat potenciálu hardwaru a že nám počítač může sloužit k užitečným i zábavným činnostem, což je jeho hlavním účelem.

V následujících podkapitolách je tedy stručně nastíněna definice softwaru, jeho historie, význam a základní dělení.

#### 2.1.1 Definice softwaru

Software lze definovat různě, ale vždy mají tyto definice několik společných znaků. Můžeme říct, že software je souhrn všech počítačových programů v daném počítači, které vykonávají určité činnosti. Často se lze setkat taky s pojmem „programové vybavení počítačů“. V praxi se ale často pro pojmy jako „programové vybavení počítačů“ a „počítačový program“ používá jednotného anglického názvu, jímž je právě „software“. Software je tedy obecným termínem popisujícím počítačové programy. Tento pojem v sobě zahrnuje kromě samotných programů také různé aplikace, dokumentace a instrukce vztahující se k těmto počítačovým programům.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> TechTerms.com. *Software Definition*. [online]. Dostupný z [www: <http://www.techterms.com/definition/software>](http://www.techterms.com/definition/software). [cit. 26-02-2013].

Jako příklad bychom zjednodušeně mohli uvést, když Vám nějaký známý řekne, že při svém podnikání používá výborný účetnický software. Samozřejmě, že používá určitý počítačový program, který si licenčně zakoupil, legálně ho používá a je oprávněným nabyvatelem (uživatelé) tohoto počítačového programu, jinými slovy softwaru. V současné době tedy dochází ke splývání těchto pojmů, kdy se i pro jeden počítačový program využívá anglického (a dalo by se říct i celosvětového) pojmu *software*. I v této diplomové práci tedy budeme využívat především pojmu software a budeme přitom mít v drtivé většině případů na mysli jeden jediný počítačový program a ne celkový souhrn počítačových programů nainstalovaných v počítači.

### 2.1.2 Historie softwaru

Vše na světě mělo a má svůj vývoj a historii. Software samozřejmě není žádnou výjimkou.

Software se začal více vyvíjet po druhé světové válce na konci čtyřicátých let a prošel za tuto dobu nepochybně obrovským vývojem. Jedním z hlavních faktorů, které urychlily jeho vývoj, byl vznik počítačů, které byly čím dál dokonalejší. Vývoj softwaru byl však specifický v tom směru, že nevznikal žádný nový fyzický produkt. Jednalo se tedy pouze o vývoj virtuální či jeho zanesení na papír. Posléze šedesátá, sedmdesátá a osmdesátá léta dvacátého století byla považována za dobu softwarové krize. Mnoho softwarových projektů totiž překračovalo své rozpočty a časové harmonogramy. Spoustu společností, vyvíjejících tyto nehmotné produkty, zkrachovalo anebo byly koupeny jinými, většími společnostmi. Problém se vyskytoval především v kvalitě vyvíjeného softwaru. Toho opravdu kvalitního bylo málo a ty společnosti, které se zaměřily v tomto období na kvalitu, nikoliv na kvantitu, vyšly z této doby jako vítězové.<sup>2</sup>

Hardware se postupem času stal rychlejší, levnější a tudíž dostupnější, stejné to bylo i u softwaru. Ze začátku byly některé fyzické prvky počítačů považovány za software, ale postupem doby se spíše začaly brát právě jako hardware a tyto dva pojmy se od sebe začaly čím dál více odlišovat. Popularita softwaru rostla v přímé úměrnosti s popularitou a poptávkou po samotných počítačích. Rychlost tohoto vývoje a tržního tlaku byla obrovská, lidé měli čím dál větší nároky a požadavky.

Již na samém konci minulého století se lidé ptali, jaký vývoj zasáhne oblast softwaru a jak bude fungovat v současném století. Jednoduchou odpovědí pro ně bylo, že softwaru bude

---

<sup>2</sup> Bizymoms.com – Computers and Technology. *History of Software Development*. [online]. Dostupný z [www: <http://www.bizymoms.com/computers-and-technology/software-development.html>](http://www.bizymoms.com/computers-and-technology/software-development.html). [cit. 22-04-2013].

více, než tomu bylo toho času, ale hlavně bude lepší. Domnívali se, že software bude jednodušší k používání. Nový vývoj nástrojů a technického prostředí způsobí, že bude možné pro miliony lidí vyvinout jejich vlastní aplikace bez nutnosti znalostí nějakého extrémně složitého programovacího jazyka.<sup>3</sup>

V roce 1996 Derek Leebaert předpovídal ve své knize, že v následující dekádě se vývoj aplikačního softwaru přesune z práce od technologických elit do softwarového proletariátu.<sup>4</sup> Pravděpodobně tím autor myslel, že software nebudou vyvíjet pouze jednotlivci, kteří jsou špičkami v oboru, ale na vývoji se budou podílet i další (řadoví) zaměstnanci a lidé s menšími, ne tak odbornými znalostmi. Dále předpokládal, že důkazem těchto slov bude změna v nabídce na trhu se softwarem, že zde bude přesun od produktů nabízených hromadně pro velké masy lidí, k produktům, které budou individuálně domlouvány a vyvíjeny pro konkrétní uživatele softwarů se specifickými požadavky.

Dle mého názoru zmíněný autor předpokládal velmi správně a jeho předpovědi o budoucnosti nejenže se shodují, ale současnost tyto předpoklady ještě překonává.

### 2.1.3 Význam softwaru

Proč a jak software vlastně vzniká? Otázkou jak se v této práci nebudeme samozřejmě zabývat (nějaký programátor ho „jednoduše“ naprogramuje), ale otázku proč se pokusíme stručně nastínit. Software je obvykle produktem. Produktem, který je součástí nějakého projektu anebo má nějakému projektu sloužit jako pomocný (ne-li podstatný) nástroj. „*Každý program nebo systém, který software obsahuje, má zlepšit život svým uživatelům.*“<sup>5</sup> A uživatelé si svůj život chtějí zlepšit ve všech směrech, od A do Z. Vyvíjený software má k něčemu sloužit – a to především pak svému již zmíněnému uživateli. Každý takový uživatel má tedy své různé požadavky a představy, jak by daný software měl pracovat a k čemu by měl sloužit. Tyto požadavky by v ideálním případě měly mít následující vlastnosti: úplnost, správnost, proveditelnost, nepostradatelnost, jednoznačnost, ověřitelnost a měly by mít určenou svou prioritu. To není vždy jednoduché, ale ještě těžší je dané požadavky zařadit do vyšších celků (skupin požadavků), které by měly mít opět určité vlastnosti, jako jsou: úplnost, jednotnost, přizpůsobitelnost a dohledatelnost („*U dohledatelného požadavku se dá vysledovat jeho zdroj, návrh, příslušný zdrojový kód i testovací scénáře, které slouží k ověření*

---

<sup>3</sup> LEEBAERT, Derek. *The Future of Software*. 1<sup>st</sup> ed. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 1995. s. 45.

<sup>4</sup> LEEBAERT, Derek. *The Future of Software*. 1<sup>st</sup> ed. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 1995. s. 157.

<sup>5</sup> WIEGERS, Karl E. *Požadavky na software*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. s. 35.

*správnosti jeho implementace.* “<sup>6</sup>). Nejedná se tedy o vůbec lehkou záležitost a sepsání těchto specifikací a požadavků je bezpochyby jednou z nejtěžších věcí, které vývoj softwaru provází, ne-li nejtěžší. Důkazem je i následující citace. „*Nejtěžší samostatnou fází stavby softwarového systému je rozhodnout, co přesně má vzniknout. Žádná z ostatních částí konceptuální práce není tak složitá, jako vybudování podrobných technických požadavků včetně všech rozhraní k lidem, strojům a dalším softwarovým systémům. Žádná z ostatních částí práce systém tak nezmrzačí, když ji uděláte špatně. Žádná z ostatních částí se tak těžko neopravuje později.*“<sup>7</sup> Když se tedy nakonec všechny tyto požadavky dají na jednu hromadu, mělo by být jasné, co přesně nově vznikající software „má dělat“ pro své koncové uživatele. K tomuto rozhodnutí je ale potřeba získat co možná nejvíce konkrétních informací neboli již výše zmíněných požadavků.

Téměř nikdo si totiž nedovolí podcenit vyslovení věty, že práce je již hotova. Průběh vývoje softwaru je totiž velmi těžké odhadnout, protože tyto projekty mají často mnoho unikátních aspektů a požadavků, které dělají práci těžší, protože nelze jenom tak lehce čerpat z předchozích zkušeností. Programátoři si tedy nedovolí podcenit situaci z toho pohledu, že nerozumí zpočátku účelu, ke kterému má nový software sloužit, ti, kteří nejsou programátory, si zase nedovolí podcenit situaci z té strany, že nerozumí kompletně celé technické složitosti procesu vyvíjení nového softwaru.<sup>8</sup>

S prvotní a co nejkonkrétnější představou, jak by měl daný software vypadat a hlavně fungovat, přichází uživatel neboli zákazník. Ten by měl popsat svůj problém, který chce pomocí počítačového programu vyřešit. Vývojářská společnost pak může svým nějakým standardizovaným postupem pomoci zákazníkovi se specifikací jeho požadavků, protože přinese na věc jiný, odborný pohled ze softwarové strany. Je tedy před samotným vývojem počítačového programu nesmírně důležité, aby sám zákazník přednesl co nejpodrobněji své požadavky a před vývojáři a programátory leží ten úkol, aby se těmto požadavkům co nejvíce přiblížili (stoprocentní shoda je žádoucí, ale spíše výjimečná). Jednoduše a souhrnně by se dalo říct, že „*dobrý software je výsledkem dobrého návrhu založeného na dobře formulovaných požadavcích.*“<sup>9</sup> A citace pokračuje dále, kdy naráží na důležitost komunikace. „*Vysoce kvalitní požadavky pochází z efektivní komunikace a spolupráce mezi vývojáři a*

---

<sup>6</sup> WIEGERS, Karl E. *Požadavky na software*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. s 42.

<sup>7</sup> WIEGERS, Karl E. *Požadavky na software*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. s 35.

<sup>8</sup> LEEBAERT, Derek. *The Future of Software*. 1<sup>st</sup> ed. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 1995. s. 168.

<sup>9</sup> WIEGERS, Karl E. *Požadavky na software*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. s 46.

*zákazníky, tedy z partnerství.* <sup>10</sup> Toto partnerství nevzniká ale jednoduchým procesem, obě strany mají svá práva a povinnosti, které ve své knize uvádí Karl E. Wiegers. Dalo by se říct, že se jedná o tzv. desatero základních práv a povinností softwarového zákazníka.

*„Mezi základní práva softwarového zákazníka tedy patří právo:*

- 1. Očekávat, že s vámi analytik bude mluvit vaší řečí,*
- 2. Očekávat, že se analytik poučí o fungování vaší firmy a vašich cílech,*
- 3. Očekávat, že analytik získané požadavky zpracuje do podoby psané specifikace,*
- 4. Nechat si od analytika vysvětlit všechny postupy získané během zpracování požadavků,*
- 5. Očekávat, že se k vám analytici a vývojáři budou chovat s respektem a během vašich vzájemných setkání budou udržovat profesionální a vstřícný přístup,*
- 6. Očekávat, že vám analytici a vývojáři budou předkládat nápady a možné varianty řešení vašich požadavků i jejich implementace,*
- 7. Zadat požadavky na systém tak, aby se dobře používal,*
- 8. Dostat příležitost upravit požadavky tak, aby se při řešení dal použít nějaký existující software,*
- 9. Získat při každé změně co nejupřímnější odhad nákladů, dopadů a kompromisů, které tato změna způsobí,*
- 10. Dostat systém, který splňuje vaše nároky na funkce a kvalitu do té míry, na které jste se shodli s vývojáři.* <sup>11</sup>

Poslední bod je pak důležitý především, co se týče případných reklamací. Sepsání požadavků a specifikace je opravdu podstatnou součástí celého procesu.

*„A dále k základním povinnostem softwarového zákazníka se řadí povinnost:*

- 1. Vysvětlit analytikům a vývojářům procesy ve své firmě a vysvětlit jim firemní žargon,*
- 2. Obětovat tolik svého času, kolik bude potřeba pro sdělení, vyjasnění a postupné upřesnění všech požadavků,*
- 3. Být při popisování požadavků co nejkonkrétnější a nejpresnější,*
- 4. Rozhodovat o požadavcích včas,*
- 5. Respektovat vývojářův odhad ceny a složitosti implementace vašich požadavků,*

---

<sup>10</sup> WIEGERS, Karl E. *Požadavky na software*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. s 46.

<sup>11</sup> WIEGERS, Karl E. *Požadavky na software*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. s 46.

6. *Ve spolupráci s vývojáři rozdělit prioritu jednotlivých funkčních požadavků, funkcí systému a případů užití,*
7. *Důkladně přečíst specifikaci požadavků a vyzkoušet prototypy,*
8. *Hlásit změny požadavků včas,*
9. *Provádět změny v požadavcích podle procesu, který mají vývojáři pro tyto případy nachystaný,*
10. *Respektovat procesy, které analytik používá pro práci s požadavky.* <sup>“12</sup>

Vývojáři a jejich zákazníci by si tedy měli tyto práva a povinnosti uvědomovat v co možná největší míře, respektovat je a vzájemně si jednotlivé body prodiskutovat a dohodnout se na nich. Jenom tak může vzniknout kvalitní produkt šitý na míru, v tomto případě software.

Domníváme se, že takovéto jednoduché a stručné nastínění těchto dvou desater, je pro pochopení dané věci a pro účely této práce dostatečné a není tedy třeba dále tyto body rozepisovat do větších detailů. Pro vyhledání těchto podrobností odkazujeme na citovanou knihu.

Když se ještě jednou vrátíme k samotným požadavkům, tak ty lze samozřejmě dělit podle různých kritérií a kategorií. Karl E. Wiegers v zásadě rozlišuje dvojí dělení požadavků – a to na podnikatelské a uživatelské.

*„Podnikatelské požadavky formulují na nejvyšší úrovni cíle organizace nebo zákazníka, který si o systém řekl. Většinou pochází od hlavního investora, nabývajcího zákazníka, vedoucího uživatele, marketingového oddělení nebo produktového vizionáře. Podnikatelské požadavky říkají, proč vlastně organizace systém chce – označují cíle, kterých by organizace prostřednictvím systému ráda dosáhla.*“<sup>13</sup>

Naproti tomu uživatelské požadavky by se daly definovat například následujícím způsobem.

*„Uživatelské požadavky popisují cíle uživatelů a úkoly, které musí být uživatelé schopni se systémem provést. Mezi užitečné způsoby zápisu uživatelských požadavků patří případy užití, scénáře a tabulky popisující reakce na různé události. Uživatelské požadavky tedy popisují, co bude uživatel se systémem schopen dělat. Příkladem případu užití je třeba rezervace na webové stránce letecké společnost, hotelu nebo půjčovny aut.*“<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> WIEGERS, Karl E. *Požadavky na software*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. s 47.

<sup>13</sup> WIEGERS, Karl E. *Požadavky na software*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. s 29.

<sup>14</sup> WIEGERS, Karl E. *Požadavky na software*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. s 30.

V celém tomto procesu rozlišování požadavků by tedy měl mezi jednotlivými skupinami panovat co největší soulad. „Podnikatelské požadavky určují manažeři nebo marketingoví pracovníci s ohledem na to, aby jejich firma pracovala efektivněji (což se týká informačních systémů) nebo dokázala lépe konkurovat jiným firmám na trhu (to se týká komerčního softwaru). S podnikatelskými požadavky musí být v souladu všechny uživatelské požadavky, kterými analytik říká, jak uživatel v systému splní své úkoly.“<sup>15</sup>

Na tomto místě je vhodné uvést i některou z mnoha definic uživatelů (zákazníků) softwaru. „Mezi zákazníky softwaru patří všichni účastníci, kteří si vyžádali, zaplatili, vybrali, specifikovali, používají nebo dostávají výstup vytvořený softwarovým produktem.“<sup>16</sup> Jedná se o obecnou definici, ve které jsou zahrnuty všechny typy zákazníků.

Tito zákazníci se ale dají opět rozdělit do dvou základních kategorií, kdy toto dělení zákazníků softwaru kopíruje jejich rozdělování podle požadavků zmíněných výše. Zákazníci, kteří mají na starosti definování podnikatelských požadavků, jsou tedy ve většině případů ti, kteří za software (přesněji za jeho vývoj) platí. Čili si na této pozici můžeme představit majitele společností, top management, apod. Zatímco zákazníci, kteří mají uživatelské požadavky, jsou lidé, kteří s daným softwarem přicházejí do styku a jednoduše ho používají. Jedná se tedy například o pracovníky, kteří pracují pro majitele společnosti, který si daný software objednal a tito pracovníci ho využívají ke své přidělené práci. Uživatelským zákazníkem s těmito požadavky je ale např. také zákazník, který si nějaký software zakoupí sám pro své osobní účely, nezávisle na nikom. Jedná se např. o tzv. „krabicový“ software. Podnikatelské požadavky k těmto produktům zadávají většinou majitelé nebo vedoucí pracovníci vývojářských společností do svých marketingových oddělení, které mají za úkol zjistit, po jakých produktech v tomto vývojářském odvětví je na komerčním trhu zájem. Jednoduchým příkladem mohou být počítačové hry. Vývojářské společnosti vyvíjející tento zábavní produkt nebudou logicky vyrábět hry, po kterých není tržní poptávka.

#### **2.1.4 Dělení softwaru**

Po definování softwaru, jeho historii a významu na následujících řádcích uvádíme jeho stručné dělení. V zásadě software dělíme podle jeho funkce a dále podle jeho dostupnosti. Tyto dva způsoby jeho dělení jsou základními, které uvádíme níže.

„Podle funkce softwaru ho tedy dělíme jako:

- systémový software - umožňuje efektivní používání počítače,

---

<sup>15</sup> WIEGERS, Karl E. *Požadavky na software*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. s 32.

<sup>16</sup> WIEGERS, Karl E. *Požadavky na software*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. s 45.



- *firmware* - software obsažený v hardware (BIOS, firmware vstupně-výstupních zařízení...),
- *operační systém* - spravuje počítač, vytváří prostředí pro programy,
- *servisní systémy* - kontrolní systémy, správci dat, zálohovací systémy,
- *bezpečnostní systémy* - antiviry, šifrovací systémy, firewally.
- *aplikační software*,
  - *kancelářské systémy*,
  - *grafické systémy* - rastrové a vektorové editory, CAD systémy,
  - *vývojové nástroje* - vývojová prostředí, překladače,
  - *zábavní software* - počítačové hry, zpracování multimédií, komunikační systémy.<sup>17</sup>

„Podle dostupnosti je jeho dělení následující:

- *freeware*,
- *shareware*,
- *komerční software*.<sup>18</sup>

Další rozdělení by se samozřejmě dala najít, ale domníváme se, že dělení zmíněné výše je pro základní pochopení dostačující. V posledním dělení podle dostupnosti (je tím myšleno především pak podle finanční dostupnosti), se objevily některé nové pojmy. „*Shareware je software s povolením šířit kopie, ale každý, kdo se rozhodne jej trvale používat, má povinnost zaplatit licenční poplatek.*“<sup>19</sup> V praxi to často funguje tak, že tento shareware si například stáhnete na Internetu, v jeho tzv. shareware verzi, která má většinou časově omezenou licenci k používání (např. v rámci několika dnů). Po této době se program často zablokuje nebo se omezí většina jeho funkcí, a pokud tyto jeho funkce nebo celý software chcete dále používat, musíte zaplatit licenční poplatek. Zjednodušeně řečeno, těch několik dní slouží k vyzkoušení si programu a poté se uživatel rozhodne, zda má pro něho význam dalšího využívání softwaru a tudíž zaplacení poplatku v určité výši za jeho následné legální používání. Naproti tomu freeware „*je software, který je šířen zdarma, například na Internetu nebo na různých*

<sup>17</sup> Výuka informatiky. Maturita PVY - 1. Vývoj a rozdělení softwaru. [online]. Dostupný z [www: <http://info.spsnome.cz/Maturita/PVY-01>](http://info.spsnome.cz/Maturita/PVY-01). [cit. 27-02-2013].

<sup>18</sup> Výuka informatiky. Maturita PVY - 1. Vývoj a rozdělení softwaru. [online]. Dostupný z [www: <http://info.spsnome.cz/Maturita/PVY-01>](http://info.spsnome.cz/Maturita/PVY-01). [cit. 27-02-2013].

<sup>19</sup> ŠTĚDRONĚ, Bohumír. *Open Source software ve veřejné správě a soukromém sektoru*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2009. s 20.

CD/DVD. Program je možno provozovat zdarma po neomezenou dobu a je možno jej i zdarma šířit dále.“<sup>20</sup>

Ve zmíněném dělení podle dostupnosti ještě chybí výčet softwaru, který je považován za tzv. svobodný software. Jinými slovy se jedná o Free software nebo také Open-source software. Dalo by se sem zahrnout i software, které je šířeno jako „Public domain“. Co všechno tyto pojmy znamenají a jaký mají svůj význam, bude vysvětleno později, konkrétně v kapitole 3.4.

## 2.2 Autorský zákon

Autorský zákon (dále jen AZ) je kratším a zaužívaným názvem pro *zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů*. Je součástí práva soukromého s účinností od 1. prosince 2000. Tento zákon upravuje všechna autorská práva a právní problémy s tímto související. Tento AZ tedy zpracovává příslušné předpisy Evropských společenství a upravuje další práva související s autorskoprávní ochranou, jako jsou:

- a) práva autora k jeho autorskému dílu,
- b) práva související s právem autorským, kdy se jedná konkrétněji o
  - 1. práva výkonného umělce k jeho uměleckému výkonu,
  - 2. právo výrobce zvukového záznamu k jeho záznamu,
  - 3. právo výrobce zvukově obrazového záznamu k jeho záznamu,
  - 4. právo rozhlasového nebo televizního vysílatele k jeho vysílání,
  - 5. právo zveřejnitel k dosud nezveřejněnému dílu, k němuž uplynula doba trvání majetkových práv,
  - 6. právo nakladatele na odměnu v souvislosti se zhotovením rozmnoženiny jím vydaného díla pro osobní potřebu,
- c) právo pořizovatele k jím pořízené databázi,
- d) ochranu práv podle tohoto zákona,
- e) kolektivní správu práv autorských a práv souvisejících s právem autorským.

Obsah tohoto zákona je opravdu široký, ale pro účel této diplomové práce se budeme zabývat pouze jeho některými konkrétními částmi. Na úvod ale ještě uvádíme dvě další velmi

---

<sup>20</sup> ŠTĚDRŮŇ, Bohumír. *Open Source software ve veřejné správě a soukromém sektoru*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2009. s 20.

důležité informace, tedy jak je definován samotný autor a dále co to vlastně autorského dílo podle AZ je.

V § 5 AZ se o totiž autorovi píše, že

- autorem je fyzická osoba, která dílo vytvořila, a dále,
- autorem díla souborného je fyzická osoba, která je tvůrčím způsobem vybrala nebo uspořádala.

Definice autorského díla je poměrně obsáhlá a nachází se v § 2 AZ, ovšem pro základní ilustraci se v první odstavci tohoto paragrafu píše, že „*Předmětem práva autorského je dílo literární a jiné dílo umělecké a dílo vědecké, které je jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora a je vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě včetně podoby elektronické, trvale nebo dočasně, bez ohledu na jeho rozsah, účel nebo význam.*“<sup>21</sup> Ještě důležitější s ohledem na téma této závěrečné práce se jeví věta v odstavci druhém, která naráží na počítačový program (neboli software). „*Za dílo se považuje též počítačový program, je-li původní v tom smyslu, že je autorovým vlastním duševním výtvořem.*“<sup>22</sup>

Zákon nabízí i tzv. negativní definici autorského díla, a to konkrétně v odstavci šestém. Podle textu uvedeného v tomto odstavci není podle AZ dílem zejména pak:

- námět díla sám o sobě,
- denní zpráva nebo jiný údaj sám o sobě,
- myšlenka, postup, princip, metoda, objev, vědecká teorie, matematický a obdobný vzorec,
- statistický graf a podobný předmět sám o sobě.

Samotný autor díla má pak svá určitá práva, která se i podle autorského zákona dělí na tzv. osobnostní a majetková.

Mezi nejvýznamnější a základní osobnostní práva patří právo autora rozhodnout o zveřejnění svého díla. Důležitou informací je také to, že těchto osobnostních práv se autor nemůže vzdát – podle zákona jsou tato osobnostní práva nepřevoditelná a zanikají spolu se smrtí autora.

Jiná situace je poté u práv majetkových. Těch je také několik druhů a všechna jsou podrobně vymezena v § 12 AZ. Základním majetkovým právem je právo autora dílo užít (tím

<sup>21</sup> HOLCOVÁ, Irena; Jiří KORDAČ; Veronika KŘEŠŤANOVÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související – komentář*. 2. vyd. Praha: Linde, 2005. s 40.

<sup>22</sup> HOLCOVÁ, Irena; Jiří KORDAČ; Veronika KŘEŠŤANOVÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související – komentář*. 2. vyd. Praha: Linde, 2005. s 40.

je myšleno např. dílo rozmnožit, rozšiřovat, půjčovat, pronajímat, sdělovat ho různými cestami veřejnosti, apod.). Oproti osobnostním lze majetková práva převádět na jiné osoby. Jejich ochrana trvá po dobu života autora a poté 70 let po jeho smrti.

Druhy autorských děl lze dělit do různých skupin a podskupin, právní i mimoprávní dělení se v zásadě shoduje na následujícím vymezení:

- a) díla literární,
- b) díla umělecká,
- c) díla vědecká.

Důvodem, proč uvádíme následující stručné rozdělení je, že počítačové programy jsou brány podle autorského zákona jako díla literární a podle tohoto způsobu jsou taky chráněny. Zákon toto tvrzení definuje následovně:

*„Počítačový program, bez ohledu na formu jeho vyjádření, včetně přípravných koncepčních materiálů, je chráněn jako dílo literární.“<sup>23</sup> V AZ je vymezena i tzv. negativní definice, co tedy není v souvislosti s počítačovými programy podle AZ chráněno. „Myšlenky a principy, na nichž je založen jakýkoli prvek počítačového programu, včetně těch, které jsou podkladem jeho propojení s jiným programem, nejsou podle tohoto zákona chráněny.“<sup>24</sup>*

Tato ochrana nevychází pouze ale jenom z českého práva, její podoba vznikla i pomocí mezinárodních smluv a dohod, kde má Česká republika také své mezinárodněprávní závazky. O těchto mezinárodních smlouvách a závazcích pojednává stručně několik následujících řádků.

- Mezinárodní právo autorské

*„Autorskoprávní ochrana počítačových programů byla na multilaterální mezinárodní úrovni poprvé výslovně zakotvena v rámci TRIPS<sup>25</sup>, která stanoví, že počítačové programy jsou chráněny jako díla literární podle RÚB<sup>26</sup>. Obdobná úroveň ochrany pro počítačové programy je v současnosti stanovena i ve WCT<sup>27</sup>.“<sup>28</sup>*

<sup>23</sup> HOLCOVÁ, Irena; Jiří KORDAČ; Veronika KŘEŠŤANOVÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související – komentář*. 2. vyd. Praha: Linde, 2005. s. 189.

<sup>24</sup> HOLCOVÁ, Irena; Jiří KORDAČ; Veronika KŘEŠŤANOVÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související – komentář*. 2. vyd. Praha: Linde, 2005. s. 189.

<sup>25</sup> Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights – Dohoda o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví.

<sup>26</sup> Revidovaná úmluva bernská.

<sup>27</sup> WIPO Copyright Treaty – World Intellectual Property Organization Copyright Treaty.

<sup>28</sup> TELEČ, Ivo a Pavel TUMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 623-624.

- Ochrana podle evropského komunitárního práva

*„Pokud jde o právní ochranu počítačových programů v evropském komunitárním právu, platí právní úprava v rámci ustanovení cit. Směrnice 91/250/EHS. Smyslem této směrnice je sbližování zákonů a jiných právních předpisů členských států tak, aby byly odstraněny rozdíly v úrovni ochrany počítačových programů, které mají negativní účinky na fungování společného trhu.“<sup>29</sup>*

Autorem počítačového programu je tedy fyzická osoba. Může jím být jednotlivec, ale také samozřejmě více osob. V případě, že je tedy těchto osob více, může jít podle AZ o dílo spoluautorů, dílo kolektivní, spojení děl a při splnění pojmových znaků taktéž dílo souborné. Pokud je toto dílo dílem zaměstnaneckým nebo vytvořeným na objednávku (zakázku), pak podle práva přísluší výkon autorských práv zaměstnavateli (v případě zaměstnaneckého díla) nebo objednateli (v případě počítačového programu vytvořeného na zakázku).<sup>30</sup>

### **2.2.1 Definice a právní vymezení počítačových programů**

Autorský zákon tedy pracuje s pojmem počítačový program, který odpovídá i mezinárodní terminologii. Zajímavostí ale je, že tento pojem není tímto zákonem nijak definován, a to dokonce ani v právu komunitárním dle Směrnice 91/250/EHS ze 14. 5. 1991. *„Je tedy nutné vycházet z výkladu doktrinálního. Jedná se o pojem, který není jednoznačně chápáný a přijatý, a rozpory, které vznikají, mohou mít zcela praktický dosah.“<sup>31</sup>* Na následujících řádcích tedy uvádíme několik citací, které se snaží pojem počítačový program definovat. Díky tomu lze snadněji pochopit složitost definování tohoto výrazu a jeho časté nejednoznačnosti.

*„Dle definice ČSN ISO 2382 se počítačovým programem rozumí „posloupnost instrukcí, jejichž vykonání realizuje algoritmus“. Obdobně tak dle dřívější ČSN 36 9001 se počítačovým programem rozumí „úplná, logicky skloubená posloupnost instrukcí a dat pro řešení dané úlohy“. Dle jiné definice je počítačový program soubor instrukcí, které způsobí, že hardware pracuje. Obdobně bývá počítačový program definován jako soubor instrukcí vyjádřených formou textu, kódů, schémat nebo jiným způsobem, na jejichž základě samočinný počítač plní určitý úkol nebo dosahuje určitého výsledku.“<sup>32</sup>*

<sup>29</sup> TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 623.

<sup>30</sup> HOLCOVÁ, Irena; Jiří KORDAČ; Veronika KŘEŠŤANOVÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související – komentář*. 2. vyd. Praha: Linde, 2005. s 191-192.

<sup>31</sup> TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 38-39.

<sup>32</sup> TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 38-39.

Je tedy zřejmé, že definovat tento pojem není vůbec jednoduché a možná i z tohoto praktického důvodu nebyla do AZ zahrnuta jeho žádná zákonná definice. Jeden význam může mít počítačový program z hlediska právního, druhý z pohledu technického (informačních technologií), atp. Naproti tomu je ale o něco snazší určit význam a funkci počítačových programů. Význam vzniku počítačových programů (softwaru) jsme již zmínili v kapitole 2.1.3 a jejich funkcí „*je komunikovat a pracovat spolu s ostatními prvky počítačového systému a s uživateli. Z toho vyplývá, že musí existovat logické a fyzické propojení a interakce nutná k úplnému a očekávanému fungování programového vybavení počítače a hardware s jinými programy a hardware a rovněž s uživateli.*“<sup>33</sup>

Kromě pojmu „počítačový program“ využíváme také pojmů „programové vybavení počítačů“ a „software“. Následuje tedy vysvětlení rozdílů anebo shody mezi těmito pojmy, právě kvůli důležitosti autorskoprávní ochrany.

*„Vedle „počítačových programů“ je třeba rozlišovat pojem „programové vybavení počítačů“ (franc. logiciel, angl. software), který je složen z několika různých prvků (součástí). Na autorskoprávní závalu není, jestliže některý z prvků (součástí) „programového vybavení počítačů“ splňuje pojmové znaky díla podle autorského zákona, a jiný nikoli. „Programové vybavení počítačů“ se povahově blíží právnímu pojetí „věci hromadné“.*

*Je-li součástí „programového vybavení počítačů“ více děl chráněných autorským zákonem, pak se pojmově jedná o díla spojená, a to za účelem jejich společného (zpravidla obchodního) užití (hospodářského zhodnocení).*“<sup>34</sup>

V praxi se ovšem tyto pojmy často berou jako jeden a jejich přesná terminologie se příliš nerozlišuje.

Software může být tedy také předmětem ochrany podle AZ, pokud splní veškeré pojmové znaky děl podle tohoto zákona nebo alespoň požadavek tvůrčí původnosti.<sup>35</sup> „*Pokud tyto podmínky splní, což nebývá vždy a je často nutno mimoprávního znaleckého posouzení, jsou počítačové programy chráněny zákonem, a to vždy jako díla literární, i kdyby se ve skutečnosti jednalo o díla jiná (umělecké nebo vědecké). Druh díla proto není zapotřebí u počítačových programů zkoumat (pokud ovšem vůbec pojmové znaky děl, alespoň v obecné rovině, tyto předměty splňují).*“<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 38-39.

<sup>34</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 39.

<sup>35</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 620.

<sup>36</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 620.

Počítačové programy, tak jako jiná autorská díla, často vznikají v několika etapách, čili se nabízí otázka, jestli je toto nově vznikající dílo autorskoprávně chráněno už v počátečních fázích jeho vzniku nebo až jako celek po jeho celkovém dokončení. Vysvětlení této otázky je uvedeno v následující větě. „*Autorskoprávní ochrana počítačových programů se nevztahuje pouze na počítačový program dokončený jako obsahový a formální celek, ale obdobně jako v případě jiných druhů děl i na jeho jednotlivé vývojové fáze, a to včetně přípravných koncepčních materiálů. I pro samostatnou ochranu těchto fází však platí, že musejí samy o sobě splňovat pojmové znaky díla dle autorského zákona, popř. podmínku jejich tvůrčí původnosti a že povaha přípravných prací v pozdější etapě umožňuje vytvoření počítačového programu.*“<sup>37</sup> Počítačové programy jsou tedy chráněny od počátku jejich vzniku, pokud splní zákonem dané podmínky.

### 2.2.2 Vnější vyjádření počítačového programu a jeho právní ochrana

Pokud má nějaké dílo být chráněno podle AZ, je nutno, aby bylo vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě, musí tedy splňovat nutnost vnějšího vyjádření. Počítačové programy nejsou v tomto žádnou výjimkou, přičemž ale způsob tohoto objektivního vyjádření není až tak významný.

„*Pro počítačové programy platí, že se autorskoprávní ochrana vztahuje na jejich vyjádření formou zdrojového textu (tzn. vyjádření počítačového programu v příslušném programovacím jazyku, které je zpravidla vyjádřením prvotním), tak na vyjádření ve strojovém kódu (tj. zpravidla v binární podobě spustitelné na počítači) a rovněž i na zobrazení počítačových programů (tj. způsob, jakým se program prezentuje uživateli a jak s ním komunikuje, resp. jak je jím užíván, včetně zobrazení na obrazovce a kritérií práce uživatele s programem, srov. termín look and feel). To platí rovněž o vyjádření počítačového programu ve formě neoddělitelné (incorporated) součásti technického vybavení počítače.*“<sup>38</sup> Vždy tedy nejprve vzniká program ve zdrojovém tvaru, tedy v takové podobě, kterou vytvořil programátor. Z této podoby se pak přetváří tento program do strojového tvaru (kódu), který je už poté srozumitelný počítači.<sup>39</sup>

Co již však není autorskoprávně chráněno, v souvislosti s počítačovými programy, jsou i podle zákona myšlenkové obsahy postrádající jakékoli tvůrčí ztvárnění. To ale nebrání tomu, aby počítačový program byl podle AZ chráněn jako celek.

<sup>37</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 622.

<sup>38</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 623.

<sup>39</sup> HOLCOVÁ, Irena; Jiří KORDAČ; Veronika KŘEŠŤANOVÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související – komentář*. 2. vyd. Praha: Linde, 2005. s 195.

„Od počítačového programu je tedy nutné odlišovat myšlenky, principy, základy logiky, algoritmy či interoperability<sup>40</sup> počítačových programů navzájem a ve vztahu k počítači (hardware) aj., na nichž je počítačový program založen, včetně těch, které jsou podkladem rozhraní (interface) programu nebo programovacích jazyků, neboť ty nejsou předmětem ochrany autorským právem. Autorskoprávně je chráněno pouze tvůrčí programátorské vyjádření či zpracování těchto prvků. Ochrana autorskoprávně nechráněných prvků prostřednictvím práva patentového, nekalé soutěže či obchodního tajemství není vyloučena.“<sup>41</sup> Poslední věta je obzvláště důležitá, protože se stává, že tyto podle autorského zákona nechránitelné prvky jsou často předmětem obchodního tajemství anebo jsou zaregistrovány na patentovém úřadě a svoji hodnotu rozhodně v určité výši rozhodně mají. Vyloučeno není samozřejmě ani jiné tvůrčí ztvárnění zmíněných principů a myšlenek v jiné autorskoprávní formě, jakožto dílo literární, umělecké nebo vědecké. Jako jednoduchý příklad bychom mohli uvést sepsání těchto informací např. do knižní publikace. Na tuto knihu by se samozřejmě už autorskoprávní ochrana vztahovala.

Ještě další otázka vyvstává tehdy, jestli jsou autorská díla, která byla vytvořena právě s pomocí počítačových programů, chráněna podle AZ. „Obrazová nebo zvukově obrazová ztvárnění vyjádřená ve vnímatelné podobě na obrazovce počítače (na displeji aj., mohou splňovat legální pojmové znaky díla, a to samostatného výtvoru, odlišného od počítačového programu, přestože v důsledku jeho užití toto původní nové dílo vzniklo, resp. bylo jím existenčně předurčeno a s ním také bylo zpravidla společně užito. Tyto další výtvořiny mohou být objektivně vnímány jako díla umělecká, in concreto díla výtvarná nebo díla audiovizuální.“<sup>42</sup> Dle mého názoru se může jednat například o sestříhané video (film – audiovizuální dílo), k jehož vzniku sloužil právě počítačový program, ve kterém finální podoba tohoto díla vznikla. Autorskoprávně je tedy chráněn zvlášť počítačový program a pak i nové umělecké dílo, které vzniklo. „Podobné právní závěry mohou platit i o počítačových hrách vnímatelně vyjádřených uměleckými prostředky počítačové multimediální techniky. U počítačových her lze usoudit, že mohou splňovat pojmové znaky děl audiovizuálních ve smyslu § 62, a tudíž být samostatným předmětem ochrany podle autorského zákona.“<sup>43</sup>

<sup>40</sup> Interoperabilita je schopnost systémů vzájemně si poskytovat služby a efektivně spolupracovat.

<sup>41</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 623.

<sup>42</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 40.

<sup>43</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 40.



Autorskoprávní ochrana počítačových programů právem autorským tedy není úplně vhodná, a to především kvůli jejich povaze, kdy v sobě mají více rysů průmyslověprávních než autorskoprávních. „Generální ochrana počítačových programů právem autorským vznikla prakticky v důsledku celosvětové právní nouze a z dlouholetého nedostatku politické vůle států světového společenství k přijetí mezinárodněprávní ochrany speciální.“<sup>44</sup> Kromě této ochrany podle AZ ale lze celkově chránit počítačové programy i jinak.

„Vyloučeno není chránit počítačové programy jako předměty obchodního tajemství, jež používají absolutní ochrany podle obchodního zákoníku, pokud splní příslušné legální pojmové znaky podle obchodního zákoníku.“<sup>45</sup> Jedná se tedy spolu s AZ o další soukromoprávní předpis, který zasahuje do tohoto odvětví. V obchodním zákoníku se tedy naráží na problematiku s ohledem na ochranu počítačových programů pomocí obchodního tajemství a dále ještě na jeden způsob. Tím je generální klauzule nekalého soutěžního jednání.

„I kdyby počítačové programy nesplňovaly legální pojmové znaky obchodního tajemství, a nebylo je proto možno chránit tímto zvláštním ochranným majetkovým právem ani je nebylo možno chránit podle zvláštní skutkové podstaty nekalého soutěžního jednání, a to porušení obchodního tajemství podle § 51 ObchZ<sup>46</sup>, je třeba uvážit možnost jejich ochrany v rámci generální klauzule nekalého soutěžního jednání ve smyslu § 44 ObchZ. Tento závěr neplatí pouze pro počítačové programy, ale i pro jakékoli jiné nehmotné výsledky tvůrčí činnosti nebo jiné (hospodářské apod.) činnosti.“<sup>47</sup>

### 2.2.3 Historie ochrany počítačových programů

Ochrana počítačových programů měla a má svůj vývoj v právu národním i mezinárodním, proto je níže stručně nastíněn rozvoj ochrany těchto autorskoprávních děl.

Výslovná ochrana těchto autorských výtvorů byla v našem národním právu poprvé zahrnuta v novele předchozího autorského zákona č. 35/1965. Byla to konkrétně novela z roku 1990 - zákonem č. 80/1990 Sb., kdy na základě této novely byly odstraněny určité pochybnosti o rozsahu AZ vzhledem k počítačovým programům. Za určitou ochranu se dá pravděpodobně považovat právní stav ještě před touto novelou.

„Autorskoprávní ochrana byla povahově možná i dříve (tj. i před novelou z roku 1990), jak bylo dovozováno naukou. Jednalo se o legislativní stav tzv. nulového pojetí ochrany počítačových programů, kdy autorský zákon počítačové programy z rozsahu svých ustanovení

<sup>44</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 40.

<sup>45</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 40.

<sup>46</sup> Zákon č. 513/1991 Sb., obchodní zákoník.

<sup>47</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 40.

nevyklučoval, avšak současně se jimi ani jinak (pozitivně) výslovně nezabýval. Toto tzv. nulové pojetí ochrany bylo navíc zesilováno i prakticky rovněž nulovou výkladovou praxí našich soudů. (Vědecký výklad však existoval, i přes některé odchylné názory části literatury, v ustálené podobě).<sup>48</sup>

Ani již výše zmíněná novela nevyřešila všechny problémy v této oblasti. Bohužel to nevyřešila ani novela z roku 1996. Jednalo se o problém, kdy autorskoprávní ochrana nechránila jakýkoliv původní počítačový program. Proto tedy i po této pozdější novele platilo, že „*počítačové programy byly na území České republiky (a podobně i na území Slovenské republiky) možno považovat za předmět ochrany právem autorským jedině tehdy, jestliže obdobně jako kterékoli jiné ideální statky vytvořené tvůrčí činností fyzických osob splnily legálně požadované pojmové znaky autorského díla.*“<sup>49</sup> Tyto legálně požadované pojmové znaky spočívaly v tom, že ochrana tvůrčích děl byla posuzována na základě tvůrčí individuality, což se pro počítačové programy velmi těžko splňovalo. Díky této nižší tvůrčí úrovni spadal pod autorskoprávní ochranu jen velmi malé množství počítačových programů. Zvrat k lepšímu v tomto ohledu přinesl až současný autorský zákon. „*Vedle aspektu komunitárního vedl ke změněnému pojetí ochrany i mezinárodněprávní závazek České republiky vyplývající z čl. 10 odst. 1 TRIPS. Svou roli zde hrálo rovněž i plnění mezinárodněprávního závazku dříve platné bilaterální obchodní dohody vůči USA z roku 1990.*“<sup>50</sup>

V současné době je tedy snadnější ochrana počítačových programů podle AZ. O jejich dělení podle tohoto právního předpisu blíže pojednává následující kapitola.

#### **2.2.4 Dělení počítačových programů podle Autorského zákona**

Tento zákon následující dělení doslova neuvádí, ale lze podle legálních pojmových znaků o autorském dílu uvedených v zákoně „*počítačové programy dělit následovně:*

1. *počítačové programy, které splňují pojmové znaky děl podle autorského zákona (zejména kritérium jedinečnosti výsledku tvůrčí činnosti) a které jsou, nestanoví-li autorský zákon zvláštnosti, tímto zákon chráněny v totožném rozsahu jako jsou díla literární, aniž by se ve skutečnosti muselo o díla literární jednat,*
2. *počítačové programy, které nejsou autorskými díly, nicméně splňují alespoň požadavek původnosti ve smyslu původního duševního výtvoru. Tyto programy*

<sup>48</sup> TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 37.

<sup>49</sup> TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 37.

<sup>50</sup> TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 37.

*jsou formou smyšlenky (fikce) chráněny jako autorská díla. Žádná další kritéria pro určení, zda počítačový program je původní a může být autorskoprávně chráněn, se nepoužijí,*

3. *prosté rutinní počítačové programy, které nesplňují pojmové znaky děl ani kritérium původnosti duševní tvůrčí činnosti a které v důsledku toho nejsou ani předmětem absolutního práva autorského, a tudíž ani předmětem, na něž se vztahují ustanovení autorského zákona.*“<sup>51</sup>

Především pak ale u poslední kategorie, tedy u tzv. prostých rutinních počítačových programů, není vyloučena ochrana pomocí jiných zákonů. Jedná se zejména o ochranu obchodního tajemství, know-how či nekalé soutěže a dále také „z hlediska obecného pojetí předmětů občanskoprávních vztahů podle § 118 odst. 1 ObčZ<sup>52</sup> se může jednat o ideální hodnoty majetkové, tj. odlišné povahy od předmětů uvedených shora, která připouští, aby tyto hmotné statky byly samy o sobě předměty občanskoprávních vztahů. To znamená, že takovéto počítačové programy lze zcizit i zastavit apod. (což povaha děl, splňujících pojmové znaky podle autorského zákona, tj. děl chráněných autorským zákonem vůbec nepřipouští). Obchodní využití tohoto druhu programů však bude vzhledem ke své povaze v praxi spíše výjimečné.“<sup>53</sup>

Další otázkou, kterou je potřeba zodpovědět, je také to, jakým způsobem se určuje, zda konkrétní počítačový program splňuje podmínky, aby mohl být chráněn podle AZ. Právní podmínky pojmových znaků autorskoprávní ochrany totiž často dokazují i mimoprávní znalecké posudky.

*„Za rozhodující pro posouzení charakteru činnosti vedoucí ke vzniku počítačového programu (tzn., zda se jedná o činnost tvůrčí či činnost jinou) a její původnosti se v praxi považuje:*

- a) *struktura a uspořádání programu (tj. organizace dat, posloupnost příkazů, instrukcí a volba algoritmů vyjádřená ve zdrojovém kódu),*
- b) *způsob komunikace s uživatelem (tzv. look and feel jako způsob, jímž se program prezentuje uživateli a jak s ním komunikuje, resp. jak je jím užíván) vyjádřený zobrazením na obrazovce a kritérii práce uživatele s programem. Pokud tyto části*

---

<sup>51</sup> TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 37-38.

<sup>52</sup> Zákon č. 40/1964 Sb., občanský zákoník.

<sup>53</sup> TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 37-38.

*programu splňují podmínky ochrany, bude program zpravidla považován za předmět autorského práva.*“<sup>54</sup>

## **2.3 Vztah autorského zákona a počítačového softwaru**

Podle předchozích kapitol jde tedy vidět, že zdánlivě na první pohled věci, které spolu nesouvisí, toho mají spoustu společného. Ne tedy tak technicky, jako především teoreticky (především pak z právního hlediska). Počítačové programy neboli software jsou autorskoprávně chráněny podle AZ a tudíž autoři těchto děl mají svá osobnostní a majetková práva, která mohou uplatňovat. Osobnostních práv se autoři nemůžou vzdát, naopak je tomu u práv majetkových. U počítačových programů rozhodující především tato majetková práva, protože především autorovo právo dílo užít je pro něj zásadní. Autor pomocí tohoto práva může dané dílo rozmnožovat a šířit veřejnosti.

Ještě jsme se ale nezmínili o jedné oblasti AZ, která se věnuje počítačovým programům, a to konkrétně jejich autorům. Máme tím na mysli § 66 AZ, který pojednává o omezení rozsahu práv autora k počítačovému programu. Tento paragraf a jeho jednotlivé odstavce definují situace, kdy nejsou autorská práva oprávněným uživatelem rozmnoženiny počítačového programu porušována. Oprávněný uživatel má totiž určité, jasně definované možnosti, jak s tímto softwarem dále nakládat. Pro konkrétnější informace tedy odkazuji na zmíněný paragraf autorského zákona.

V oblasti softwaru se pro šíření ke koncovým uživatelům využívá licenčních smluv, ve kterých se přesně vymezí, kdo a jakým způsobem se stává oprávněným uživatelem (nabyvatelem) daného softwaru se všemi jeho právy a povinnostmi. O těchto licencích v obecné míře a také o konkrétních softwarových licencích, které se v současné době nejčastěji uplatňují, pojednává následující kapitola č. 3.

---

<sup>54</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 38.

### 3 Analýza softwarových licencí

K legálnímu šíření softwaru se využívá licenčních smluv. Ty nám určují, jak je možno nebo nutno s daným programem (softwarem) legálně zacházet. Tyto licence zahrnují práva a povinnosti smluvních stran. Nejčastěji se ale tato licence dotýká práv a povinností oprávněného nabyvatele této licence. Podle těchto skutečností se dá software dělit na jeho různé formy, ať už se jedná o Open-source software, Free software nebo již v kapitole č. 2 zmíněný freeware a shareware. Nesmíme zapomenout zmínit ani tzv. proprietární<sup>55</sup> software, který je stále nedílnou a podstatnou součástí trhu se softwarem. V této kapitole se tedy zabýváme licenční a podlicenční smlouvou tak, jak je vymezena v AZ a poté i dalšími licenčními typy, které se v souvislosti se softwarem využívají. Všechny tyto možnosti se poté pokusíme analyzovat, zhodnotit a nastínit jejich výhody a nevýhody.

#### 3.1 Licenční smlouva

Autorský zákon upravuje jednotlivé smluvní typy a jedním z nich je i tzv. licenční smlouva. Jedná se o obecný smluvní typ vyskytující se v tomto zákonu, a proto mu věnujeme značnou pozornost. V oblasti práva duševního vlastnictví je typickým závazkem právě licence.

Úprava licenční smlouvy začíná paragrafem 46 AZ. Podstatnými náležitostmi této smlouvy jsou:

- určení díla,
- stanovení odměny,
- ujednání či projev vůle k poskytnutí oprávnění dílo užit.<sup>56</sup>

Touto smlouvou totiž autor (poskytovatel licence) poskytuje nabyvateli oprávnění k výkonu práva dílo licenčně užit ke konkrétním způsobům užití anebo také ke všem způsobům užití. Toto užití je dále určováno jako rozsahově omezené či neomezené. Dále se obvykle jedná o smlouvu úplatnou, a to mezi dvěma stranami – autorem díla (poskytovatelem) a nabyvatelem licence.

Práva majetková autor může převést na nabyvatele a u počítačových programů se toto děje pomocí licenčních smluv. Dalším důležitým poznatkem je skutečnost, že nabyvatel licence je

---

<sup>55</sup> Jeho definování a význam blíže přibližuje kapitola 3.4.4.

<sup>56</sup> TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 478.

povinen ji využít, pokud se ovšem smluvní strany nedohodly jinak (musí být uvedeno ve smlouvě). Licenci může autor poskytnout nabyvateli jako výhradní nebo také nevýhradní. V případě smlouvy výhradní je vyžadována její písemná forma. Ve zmíněném § 46 AZ je sděleno i to, že autor může podat návrh na uzavření smlouvy i pro neurčitý okruh osob. Proč je zrovna toto ujednání důležité, bude vysvětleno později (viz. Public domain).

Poskytovatelem licence je sám autor, v případě smrti autora je poskytovatelem licence právní nástupce. Poskytovatelem je tedy v zásadě fyzická osoba. U nabyvatele licence je situace odlišná, kdy oprávněným nabyvatelem licence může být v podstatě jakákoliv fyzická či právnická osoba.

Co se týče určení díla, tak toto ujednání by mělo obsahovat obvyklé náležitosti, jako je jeho název, jméno autora či autorů, jeho druh, obsah a vlastnosti. Obvyklou součástí těchto licenčních smluv jsou i přílohy, ve kterých jsou detailně popsány veškeré zmiňované charakteristiky i s případných grafickým či jiným vyobrazením nebo ztvárněním.

Autor díla tedy s nabyvatelem může uzavřít licenci jak výhradní, tak nevýhradní. Pokud to ze samotné konkrétní smlouvy nevyplývá, podle AZ se takováto licenční smlouva považuje za nevýhradní. Rozdíl mezi výhradní a nevýhradní licenci je v tom, že pokud se jedná o licenci výhradní, tak se autor zavazuje k tomu, že neposkytne licenci žádné jiné třetí osobě, než je její oprávněný nabyvatel. Navíc, pokud si to autor nevymíní ve smlouvě, musí se i on sám zdržet práva dílo užít způsobem, ke kterému licenci udělil. Lze tedy podle AZ rozlišovat druh licence: a) nevýhradní, b) výhradní výlučné (zákaz poskytnutí stejné licence třetí osobě a zároveň platí pro autora zákaz užít dílo v tom směru, ke kterému licenci nabyvateli udělil), c) výhradní omezené (zákaz poskytnutí stejné licence třetím osobám, ale není pro autora povinnost zdržet se užití díla ve smyslu poskytnuté licence).<sup>57</sup>

Vzhledem k tomu, že licenční smlouva je smlouvou úplatnou, vyžaduje se v ní stanovení výše odměny nebo aspoň způsob, jakým může být určena (spolu s informacemi o lhůtě, způsobu a místu platby za tuto licenční odměnu). Pokud tato důležitá součást této smlouvy chybí, je licence neplatná. Výjimkou jsou případy, kdy se smluvní strany dohodnou, že se jedná o bezúplatnou licenci anebo obě strany projeví vůli tuto smlouvu uzavřít i bez tohoto bližšího určení výše odměny. V tomto případě musí ale nabyvatel poskytnout autorovi takovou odměnu, která je v době uzavření smlouvy obvyklá pro danou věc. V autorském zákoně, konkrétně v jeho § 49 je dále podrobněji pojednáno o odměnách, které přísluší danému autorovi.

---

<sup>57</sup> TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 497-498.

V následujícím paragrafu se pak píše o omezeních licencí, kdy se jedná o omezení na jednotlivé způsoby užití díla. Ty mohou být rozsahově omezeny, zejména pak co se týče času, věčnosti, množství a místa. Může být tedy určeno, zda licence bude mít nějaké časové omezení její platnosti (doba určitá, doba neurčitá), dále zda bude omezen například maximální počet rozmnoženin a zda lze tyto rozmnoženiny šířit pouze místně (například území ČR) nebo i do zahraničí. Významným a také logickým poznatkem v tomto paragrafu je fakt, kdy se má za to, že pokud ve smlouvě nestojí něco jiného, tak licence k rozmnožování díla v sobě automaticky zahrnuje i licenci k šíření těchto rozmnoženin.

Autor i nabyvatel můžou od licenční smlouvy odstoupit. Zvláštním případem, kdy od smlouvy odstupuje autor, je tehdy, kdy je nabyvatel licence nečinný nebo tuto licenci využívá nedostatečně. V tomto případě totiž mohou být do značné míry dotčeny autorovi oprávněné zájmy (především pak ty finanční). Musí ale ovšem platit, že tyto problémy s nečinností nebo nedostatečným využíváním nemají příčinu v jednání na straně autora, nýbrž pouze nabyvatele. AZ podrobněji upravuje celý proces odstoupení od licenční smlouvy v těchto případech, i s případným vyměřováním oprávněných odměn (pokut). V případě smrti fyzické osoby nebo zániku právnické osoby, kterým byla licence udělena, přecházejí jejich práva a povinnosti z této licenční smlouvy na jejich právní nástupce. Tento převod ale může být v licenční smlouvě zakázán.

Uzavřením autorskoprávních licenčních smluv lze zasáhnout i do oblasti ochrany hospodářské soutěže, kdy jejich uzavření může vést i k jejímu narušení. V případě kolize licenčních smluv s ochranou hospodářské soutěže jsou tyto licenční smlouvy neplatné. V oblasti duševního vlastnictví se jedná nejčastěji o případy, kdy předmět a rozsah ochrany autorských děl překonává hranice AZ a případně narušuje hospodářskou soutěž. K tomuto narušení dochází například třeba i při dominantním postavení autora či autorů autorskoprávních děl.<sup>58</sup>

### **3.2 Podlicenční smlouva**

Pokud autor daného díla poskytne licenční smlouvu nabyvateli, a v této smlouvě je uvedeno, že toto dílo může šířit dále, jedná se o podlicenční smlouvu. Veškerá právní ustanovení pro tuto podlicenční smlouvu platí úplně stejně, jako pro základní smlouvu licenční. Vždy tedy záleží na konkrétních ujednáních, které si do těchto smluv vymínili autoři

---

<sup>58</sup> TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 485-486.

a oprávnění nabyvatelé licencí. Důležité jsou tedy především způsoby užití díla, ke kterým se licence uděluje, a stanovení výše odměny pro autora nebo alespoň způsob určení její výše. Písemná forma této licenční smlouvy je opět podmínkou u výhradní licence. Obecně lze ale říct, že písemná forma jakékoliv smlouvy je výhodou vždy.

### 3.3 Autor softwaru jako zaměstnanec nebo nezávislá osoba

Většina softwaru v dnešní době vzniká ve velkých softwarových společnostech, které tento software vyvíjejí na zakázku anebo také jako jejich produkt, se kterým se sami uplatňují na trhu a tvoří hlavní část jejich podnikatelského záměru. Při tomto vývoji ale dochází k situacím, kdy pro zaměstnavatele vytváří software zaměstnanci v pracovněprávním poměru, jedná se tedy o zaměstnanecká díla, která blíže upravuje AZ.

Jedná se konkrétně o § 58 AZ. Ujednání v tomto paragrafu jsou obzvláště důležité právě v souvislosti s počítačovými programy, protože ty se považují za zaměstnanecká díla vždy, i v případě jejich vytvoření na objednávku.

Zaměstnanecké dílo je tedy takové, které autor vytvořil při plnění svých povinností vyplývajících z pracovněprávního či služebního vztahu k jeho zaměstnavateli. „*Pojmovými znaky zaměstnaneckého díla jsou:*

- *existence literárního, jiného uměleckého či vědeckého díla,*
- *existence pracovněprávního (či obdobného) vztahu mezi autorem a zaměstnavatelem (či obdobnou osobou),*
- *vytvoření díla autorem za účelem splnění povinností vyplývajících z tohoto právního vztahu.*“<sup>59</sup>

Autorova majetková práva k vytvořenému dílu poté vykonává jeho zaměstnavatel. Není důležité, jestli tato práva (především dílo užít) využívá zaměstnavatel interně pouze pro svou vnitřní potřebu nebo externě, kdy dochází ke zveřejnění díla veřejnosti. Při smrti nebo zániku zaměstnavatele přechází tato práva na samotného autora (předpokladem je ovšem neexistence právního nástupce původního zaměstnavatele). Autor má právo požadovat za obvyklých podmínek udělení licence k dílu, které vytvořil, a to za předpokladu, že zaměstnavatel majetková práva k zaměstnaneckému dílu nevykonává dostatečně nebo také vůbec. Výjimkou pro toto udělení licence pro autora by byla zmiňovaná nečinnost ze strany zaměstnavatele ze

---

<sup>59</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 559.



závažných důvodů. „Obvyklost licenčních podmínek je otázkou skutkovou, která může být předmětem znaleckého posouzení. Zpravidla však obsahem takové licence bude vzhledem k možnosti řádného užití díla rovněž i právo sublicence.“<sup>60</sup> (pozn. sublicence odpovídá pojmu podlicence). Výše zmíněné závažné důvody ovšem AZ blíže nespecifikuje. Vždy se tedy musí posoudit veškeré okolnosti daného sporu. Obecně však platí, že tento závažný důvod musí být prokazatelný a určitý, protože právo autora na udělení licence podléhá soudní ochraně. „Závažnost odpíracích důvodů je otázkou právní, která musí být posouzena soudem dle konkrétních okolností případu.“<sup>61</sup> Toto rozhodnutí musí být ovšem také přezkoumatelné, proto je tento spor zároveň i věcí důkazní.

Autorova osobnostní práva v rámci zaměstnaneckého díla zůstávají vždy zachována. Pro počítačové programy neplatí ustanovení v tomto zákonu týkající se dodatečné odměny za situace, kdy mzda nebo jiná odměna je v zjevném nepoměru k zisku z využití majetkových práv k zaměstnaneckému dílu. Zaměstnavatel i zaměstnanec, který software vytvořil, si ale mohou tuto dodatečnou odměnu ujednat v pracovní smlouvě.

Na závěr této kapitoly se ještě zmiňujeme o problematice majetkových práv k softwaru, které mohou vzniknout, když je autorem softwaru zaměstnanec u nějakého zaměstnavatele a u tohoto zaměstnavatele si daný software nechá vytvořit objednatel. Autorem díla může být totiž pouze fyzická osoba. Pokud tedy nevznikne smlouva o dílo přímo mezi tímto autorem a objednatelem a mezi tyto dva subjekty se dostává zaměstnavatel, při nedostatečné smluvní úpravě mohou vzniknout velké problémy s majetkovými právy k tomuto softwaru, především pak pro objednatele. Pro vysvětlení problému citujeme následující text, který naprosto přesně a výstižně popisuje danou situaci.

„Bude-li uzavřena smlouva o dílo s právnickou nebo fyzickou osobou zaměstnávající programátory či vytvářející programy pomocí dalších osob subdodávkou, je nutné upozornit na skutečnost, že takto předané dílo objednateli nebude mít povahu díla zaměstnaneckého a objednatel nebude zmocněn k výkonu majetkových práv. Nejde totiž ve smyslu autorského zákona o dílo (počítačový program) na objednávku, pokud je dle smlouvy zhotovitelem právnická osoba nebo fyzická osoba, která program zhotovila pomoci svých zaměstnanců nebo třetích osob na základě dalších smluv o dílo (subdodavatelsky).“<sup>62</sup> Je tedy vidět, že je podstatný rozdíl mezi tím, jestli smlouva o vytvoření softwaru (počítačového programu)

---

<sup>60</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 562.

<sup>61</sup> TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. s 563.

<sup>62</sup> Právo IT. *Tvorba počítačových programů na objednávku*. [online] Dostupný z [www: <http://www.pravoit.cz/article/tvorba-pocitacovych-programu-na-objednavku>](http://www.pravoit.cz/article/tvorba-pocitacovych-programu-na-objednavku). [cit. 08-04-2013].

vzniká pouze mezi autorem díla a objednatelem nebo mezi tyto dva subjekty vstupuje další v podobě zaměstnavatele autora softwaru.

*„Objednatel takového programu by nemohl tento program dál šířit licenční smlouvou, resp. upravovat či spojovat s jiným programem. Na druhé straně by zhotovitel mohl udělit licenci jiným osobám např. v konkurenčním postavení. Pokud by chtěl objednatel maximálně zajistit svá práva k počítačovému programu, který má být zhotoven dle smlouvy o dílo, musel by trvat na výslovné smluvní úpravě povinnosti zhotovitele zajistit výslovný souhlas autora, popř. autorů s postoupením majetkových práv ke zhotovenému programu na objednatele. Tento souhlas by měl být předán minimálně v kopii společně se zdrojovými kódy objednateli, tak aby objednatel měl právní jistotu, co se týká dalšího nakládání s počítačovým programem. Objednatel totiž není při předání programu schopen zjistit, kdo je skutečným autorem programu.“<sup>63</sup>*

Vidíme tedy, že dostatečná a přesně vymezená smluvní ujednání jsou nejpodstatnější otázkou celého procesu vzniku a předávání softwaru. Je velmi důležité nepodcenit tento proces, protože může docházet k obrovským finančním ztrátám, pokud si objednatel zaplatí naprogramování softwaru, finanční odměnu podle smlouvy zaplatí, ale nebude vykonavatelem majetkových práv.

### **3.4 Dělení softwaru s ohledem na způsob jeho licencování**

Rozdělení jednotlivých typů licencí vhodných pro software popisujeme v této kapitole. Dále je rozebíráme z pohledu autora počítačového softwaru a přibližujeme tedy jejich výhody a nevýhody, které jednotlivé licenční typy pro tyto autory přináší.

Ještě před samotným zmíněním základních softwarových licencí je vhodné vysvětlit podstatu a hlavní kritérium, podle kterého se tyto licence dělí. Jak už název napovídá, jedná se o problematiku autorských práv.

Jak je jistě veřejně dobře známo, pokud je na nějaké dílo „copyright“ anebo je toto dílo „copyrighted“, dává se tím najevo jednoznačná informace, že dílo je autorskoprávně chráněno a pokud je užíváno v rozporu se zákonem, může za toto chování následovat sankce podle příslušného zákona.

Copyleft je případem, kdy se autor nevzdává svých autorských práv, dílo je pořád autorskoprávně chráněno, ale jsou zde určité rozdíly oproti copyrightu. „Copyleft je zvláštní

---

<sup>63</sup> Právo IT. *Tvorba počítačových programů na objednávku*. [online]. Dostupný z [www: <http://www.pravoit.cz/article/tvorba-pocitacovych-programu-na-objednavku>](http://www.pravoit.cz/article/tvorba-pocitacovych-programu-na-objednavku). [cit. 08-04-2013].

použití autorského práva. Při vytvoření odvozeného díla z díla, jež je dostupné jen pod copyleftovou licencí, musí být toto odvozené dílo nabízeno pod stejnou (copyleft) licencí jako dílo původní“.<sup>64</sup> Použitím copyleftu docílíme toho, aby daný software byl svobodným softwarem (co je to svobodný software je vysvětleno v kapitole 3.4.3 níže) a každá jeho další modifikace rovněž. Copyleftový software tedy slouží k tomu, aby se dostal k co možná nejvíce lidem, ale aby zde nebyla současně zneužívána autorská práva a také možná pozdější zneužití daného softwaru ke komerčním účelům. Existují totiž případy šíření softwaru, kdy k takovému zneužití může dojít. Jedná se o autorská díla, která jsou například uváděna jako tzv. Public domain. Více o této formě je popsáno v následující kapitole 3.4.1.

Aby se z programu mohl stát copyleft, musí se mu nejprve udělit status copyrightovaného programu a poté následuje přidání distribučních podmínek. To je legální způsob, jak dát každému právo používat, modifikovat a rozšiřovat zdrojový kód nebo jakýkoliv jiný software z něj odvozený, ale pouze pokud distribuční podmínky zůstanou zachovány.<sup>65</sup>

*Termín copyleft je slovní hříčkou, v anglickém slově copyright je slovo right (právo, pravý, vpravo) nahrazeno slovem left (levý, vlevo), čímž se naznačuje, že princip copyleftu je do jisté míry opakem copyrightu. I tradiční označení, písmeno C v kroužku - © - je otočeno a jako symbol copyleftu se používá převrácené C v kroužku (to ovšem nemá žádný právní význam). Copyleft licence jsou označovány jako licence „virové“ povahy. Přidáte-li k vašemu programu kus kódu pod copyleftovou licencí, pak je váš program „infikován“ a musí být také šířen pod copyleftovou licencí. Svoboda libovolného nakládání této licence je zpravidla vykoupena absolutní nepostihnutelností autora za škody, které jeho dílo způsobí.“<sup>66</sup>*

Na oficiálních webových stránkách projektu GNU<sup>67</sup> je uvedena ještě velmi vhodná a dokreslující definice, která vystihuje podstatu mezi copyrightem a copyletem. „Vývojáři proprietárního softwaru používají copyright, aby vzali uživateli svobodu; my používáme copyright, abychom jim tuto svobodu zaručili. To je důvod, proč obracíme název naruby, měníme „copyright“ na „copyleft“.“<sup>68</sup>

Rozdíl mezi copyrightem a copyletem je tedy vysvětlen. Na tomto místě je ale ještě vhodné vymezit rozdíl mezi pojmy „copyleft“ a „non-copyleft“. Oba dva pojmy souvisí

---

<sup>64</sup> ŠTĚDRŮ, Bohumír. *Open Source software ve veřejné správě a soukromém sektoru*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2009. s 19-20.

<sup>65</sup> Operační systém GNU. *Co je to copyleft?* [online]. Dostupný z [www: <http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.html>](http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.html). [cit. 29-03-2013].

<sup>66</sup> ŠTĚDRŮ, Bohumír. *Open Source software ve veřejné správě a soukromém sektoru*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2009. s 19-20.

<sup>67</sup> GNU je projekt zaměřený na svobodný neboli free software.

<sup>68</sup> Operační systém GNU. *Co je to copyleft?* [online]. Dostupný z [www: <http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.html>](http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.html). [cit. 29-03-2013].

s Open-source/Free Softwarem, ale je v nich rozdíl, který lze jednoduše vysvětlit. U copyleftu se totiž používá stále ta stejná licence i pro odvozené dílo z díla původního. To je u licencí typických pro copyleft dokonce jejich podmínkou. U non-copyleftu tato podmínka neexistuje a odvozené dílo z původního díla může být šířeno pod jakoukoliv jinou licenci.

V této závěrečné práci budeme analyzovat celkem pět možných základních způsobů, jak software licencovat:

- licence, ve kterých se autor vzdává svých majetkových práv – Public domain,
- licence využívající striktní zachování autorských práv na všechny části softwaru – EULA a Smluvní licence,
- licence, ve kterých je sice zachována autorská ochrana, ale distribuční podmínky jsou specifické (copyleft) – GNU GPL, BSD.

Následuje tedy nejprve popis různých forem softwaru s ohledem na způsob jeho licencování a šíření, po těchto krátkých čtyřech podkapitolách už budou rozebrány jednotlivé hlavní typy licencí, které jsou vhodné a nejčastěji používané právě pro tyto formy softwaru.

### 3.4.1 Public domain

Pokud je software veden jako *Public domain* (v českém prostředí by se dalo použít ekvivalentu *volné dílo*), má to za následek, že tento software může kdokoli použít za jakýmkoliv účelem bez obav z porušování autorských práv.<sup>69</sup> Tyto díla v našem prostředí tedy nepodléhají ochraně podle AZ. Typicky se jedná o případ, kdy uplyne trvání majetkových práv k danému softwaru. Tedy po 70 letech od smrti autora. Vzhledem k tomuto časovému horizontu v současné době takový počítačový program v naší republice podle mého názoru ještě neexistuje.

Pokud se jedná o software, u kterého ještě jeho autor žije, lze z jeho díla udělat Public domain tím způsobem, že tento program nabídne pod veřejnou bezúplatnou licenci k libovolnému použití tohoto díla. Předpokládá se tedy, že se autor později nebude žádným způsobem domáhat svých práv. „Podle Bernské úmluvy, kterou většina zemí podepsala, je cokoli napsaného automaticky chráněno autorským právem. Včetně počítačových programů. Tudíž pokud chcete vámi napsaný program zpřístupnit jako public domain, musíte učinit jisté

---

<sup>69</sup> Creative Commons. *Public domain*. [online]. Dostupný z [www: <http://wiki.creativecommons.org/Public\\_domain>](http://wiki.creativecommons.org/Public_domain). [cit. 23-03-2013].

*právní kroky ke zřeknutí se copyrightu na dané dílo, jinak je program chráněn autorským právem.*<sup>70</sup>

Nelze ale vyloučit tu možnost, že nový oprávněný uživatel (nabyvatel licence), tento software nějakým způsobem pozmění a začne ho úplatně šířit pod jeho novými licenčními podmínkami.

Podstatou licence Public domain je tedy poskytnou veřejnosti své dílo tak, aby ho všichni mohli svobodně používat.

### 3.4.2 Open-source software

*Za tento typ softwaru „se pokládají takové aplikace, které jsou šířeny se zachováním určitých práv a svobod pro jejich koncového uživatele (tedy nabyvatele licence). Jde o práva spouštět program za jakýmkoliv účelem, studovat, jak program pracuje, a přizpůsobit ho svým potřebám (předpokladem k tomu je přístup ke zdrojovému kódu), redistribuovat kopie dle svobodné vůle, vylepšovat program a zveřejňovat tato zlepšení.*<sup>71</sup> Nejdůležitějším bodem je tedy zmínka o důležitosti přístupu ke zdrojovému kódu. Většinou se totiž jedná o to nejcennější know-how, které vykonavatelé majetkových práv k danému softwaru mají.

*„Základním rysem open-source software je skutečnost, že ačkoliv za získání licencí tohoto softwaru můžete zaplatit, neboj je obdržet zdarma, poté bez ohledu na způsob, jak jste je získali, máte vždy právo software dále kopírovat a měnit, včetně práva jej prodávat nebo darovat (jeho kopie nebo pozměněné verze).*<sup>72</sup>

Open-source softwarem se zabývá především americká nezisková organizace s názvem *Open Source Initiative* (OSI), která byla založena v roce 1998. Působí v rámci celého světa a jejich misí je vzdělávat a obhajovat benefity plynoucí z používání Open-source softwaru. Příslibem tohoto celého projektu je větší kvalita, nižší ceny, vyšší spolehlivost a flexibilita v oblasti softwaru.<sup>73</sup>

Open-source není pouze o volném přístupu ke zdrojovému kódu počítačového programu. Software spadající do této kategorie musí splňovat několik dalších kritérií, ze kterých vzniká následující desatero:

---

<sup>70</sup> Operační systém GNU. *Kategorie svobodného a nesvobodného softwaru*. [online]. Dostupný z [www: <http://www.gnu.org/philosophy/categories.cs.html#PublicDomainSoftware>](http://www.gnu.org/philosophy/categories.cs.html#PublicDomainSoftware). [cit. 30-03-2013].

<sup>71</sup> ŠTĚDRŮ, Bohumír. *Open Source software ve veřejné správě a soukromém sektoru*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2009. s 16.

<sup>72</sup> ŠTĚDRŮ, Bohumír. *Open Source software ve veřejné správě a soukromém sektoru*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2009. s 16-17.

<sup>73</sup> Open Source Initiative. *About the Open Source Initiative*. [online]. Dostupný z [www: <http://opensource.org/about>](http://opensource.org/about). [cit. 30-03-2013].

- volná distribuce (případně redistribuce) – licence nesmí nikoho omezovat při prodeji nebo poskytování softwaru jako součásti souhrnné softwarové distribuce, která obsahuje programy z různých zdrojů,
- zdrojový kód – počítačový program ho musí obsahovat nebo alespoň musí být zveřejněn způsob, jak se k tomuto zdrojovému kódu lze dostat,
- odvozené dílo – licence musí dovolovat modifikování a šíření odvozených děl pod stejnými licenčními podmínkami, jak tomu bylo u díla původního,
- integrita zdrojového kódu autora – licence může omezovat distribuci zdrojového kódu pouze v případě, že tato licence dovoluje distribuci tzv. „záplat“ (neboli opravných souborů) se zdrojovým kódem za účelem modifikování softwaru během doby jeho samotného vzniku. V licenci tedy musí být přesně uvedeno, že je povoleno distribuovat software s modifikovaným zdrojovým kódem,
- žádná diskriminace osob nebo skupin,
- žádná diskriminace v oblastech použití – např. lze využít i pro komerční účely,
- distribuce licence – práva spojená se softwarem se musí vztahovat na všechny, ke kterým je program šířen bez nutnosti další speciální licence pro tyto strany,
- licence nesmí být specifická pro daný produkt – práva spojená se softwarem nesmějí záviset na tom, že je počítačový program součástí určité softwarové distribuce,
- licence nesmí omezovat další software,
- licence musí být technologicky neutrální.<sup>74</sup>

### 3.4.3 Free software

Free software neboli svobodný software, se dá považovat za synonymum k Open-source softwaru. Oba tyto typy totiž počítají s přístupem k původnímu zdrojovému kódu, který pak může kdokoli upravovat a dále šířit.

Za tento svobodný software dokonce bojuje celosvětová organizace. Její název je *The Free Software Foundation* (FSF) a její vizí, kterou prosazuje, je svoboda pro uživatele počítačů a také ochrana jejich práv.

Free Software je o kontrole nad technologiemi, které používáme doma, ve školách a v zaměstnání, kde počítače pracují pro náš osobní nebo společný (veřejný) zájem, ne jako u

---

<sup>74</sup> Open Source Initiative. *The Open Source Definition*. [online]. Dostupný z [www: <http://opensource.org/osd>](http://opensource.org/osd). [cit. 30-03-2013].

společností nabízející proprietární software nebo u vládních organizací, které mohou mít zájem určité věci regulovat a monitorovat nás.

Na svých webových stránkách tato nezisková organizace také uvádí, že posun v oblasti free softwaru je jednou z neúspěšnějších aktivit společnosti, kterou jsme mohli zaznamenat v posledních 25 letech. Hnací silou těchto činností v této oblasti spočívá v práci celosvětové komunity etických programátorů (vývojářů), kteří se zaměřují na svobodu a sdílení. Základním úspěchem v rozvoji Free softwaru spočívá především ve vzdělávání našich přátel, sousedů a spolupracovníků, aby si uvědomili rizika spojená s používáním nesvobodného softwaru a také o tom, že společnost ztrácí kontrolu nad svou počítačovou prací.<sup>75</sup>

Free software nemá nic společného s jeho cenou. V tomto případě jde především o svobodu. „Přesněji řečeno, vztahuje se ke čtyřem svobodám pro všechny uživatele software:

- *Svoboda spustit program za jakýmkoliv účelem (svoboda 0).*
- *Svoboda studovat, jak program pracuje a přizpůsobit ho svým potřebám (svoboda 1). Předpokladem k výše uvedenému je přístup ke zdrojovému kódu.*
- *Svoboda redistribuovat kopie, abyste pomohli vašemu kolegovi (svoboda 2).*
- *Svoboda vylepšovat program a zveřejňovat zlepšení, aby z nich mohla mít prospěch celá komunita. (svoboda 3). Předpokladem k výše uvedenému je přístup ke zdrojovému kódu.“<sup>76</sup>*

Za Free software se dá tedy považovat takový software, který ve svých licenčních podmínkách zapracovává všechny tyto čtyři svobody. Pokud tedy pracujete s tímto druhem softwaru, má to tu velkou výhodu, že nemusíte nikoho žádat o povolení k činnostem, které jsou zmíněny v předešlých odrážkách. S Free softwarem se také váže jeho šíření zdarma, případně za poplatky spojené s jeho distribucí. Tento svobodný software ale neznamená, že nemůže být využit pro komerční činnost. Svobodný program musí být dostupný pro tento způsob využití. Komerční vývoj svobodného software není ničím zvláštním. Poté se takové programy stávají komerčním svobodným software.<sup>77</sup>

---

<sup>75</sup> Free Software Foundation. *About*. [online]. Dostupný z [www: <http://www.fsf.org/about/>](http://www.fsf.org/about/). [cit. 14-03-2013].

<sup>76</sup> Operační systém GNU. *Definice svobodného software*. [online]. Dostupný z [www: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>](http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html). [cit. 31-03-2013].

<sup>77</sup> Operační systém GNU. *Definice svobodného software*. [online]. Dostupný z [www: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>](http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html). [cit. 31-03-2013].

### 3.4.4 Proprietární (komerční) software

Jedná se o takový software, který je vlastněn fyzickou nebo právnickou osobou (tedy jedním programátorem nebo společností, která tento software vlastní). Téměř vždy se u tohoto druhu softwaru objevují nějaká konkrétní omezení na jeho použití a jeho zdrojový kód je přísně střeženým tajemstvím.<sup>78</sup> „*Jeho použití, šíření nebo úpravy jsou zakázány nebo vyžadují, abyste žádali o povolení, nebo jsou omezené natolik, že to efektivně nemůžete dělat svobodně.*“<sup>79</sup> Jinými slovy řečeno, pokud je software proprietární, tak je poté nesvobodný.

Komerční software není šířen zdarma, je šířen za úplatu. Je vyvíjen s vidinou zisku. Pojmy proprietární a komerční software tedy nejsou úplně shodné, ale ve většině případů je proprietární software zároveň i tím komerčním. Existují ale samozřejmě i příklady, kdy v rámci svého byznysu softwarová společnost vyvine produkt, se kterým ale zveřejní i jeho zdrojový kód. Jedná se tedy o komerční software, ale zároveň svobodný.

Proprietární software je tedy především takový, kdy jsou pro jeho užití vymezena určitá omezení od svého počátku. Takový software může vytvořit ale i jakýkoliv „nezávislý“ programátor, který toto svoje dílo nedělal původně s vidinou zisku. Komerční software vzniká právě hlavně kvůli tomuto zisku.

Freeware byl již stručně popsán v kapitole 2.1.4. Jedná se o jednu z forem proprietárního softwaru. Pro úplnost ale dodáváme, že tento druh softwaru je tedy šířen zdarma, ale autorská práva k němu stále drží jeho autor a bez jeho souhlasu tedy není dovoleno toto dílo dále nějakým způsobem upravovat nebo měnit pro komerční účely. Nebývá totiž ani zvykem, aby v případě freewaru byl zveřejněn i zdrojový kód počítačového programu. Freeware si tedy můžete zdarma pořídit a stejným bezplatným způsobem i šířit dál, ale jeho zdrojový kód se k vám s největší pravděpodobností nikdy nedostane. Freeware a Free software tedy nejsou dva stejné pojmy a je důležité mezi nimi rozlišovat. Freeware = šíření zdarma, tajný zdrojový kód. Free software = šíření může být za poplatek, ale zdrojový kód je znám.

Shareware byl také stručně popsán v téže kapitole. Opět jako u freewaru platí, že tento druh softwaru spadá stále pod autorskoprávní ochranu a má určitá omezení. Také spadá pod proprietární software. Lze ho volně distribuovat, ale po jeho vyzkoušení je potřeba za jeho užívání zaplatit určitý licenční poplatek (samozřejmě jenom pokud se jej uživatel rozhodne dále používat). Na toto vyzkoušení mu slouží právě zmiňovaná zkušební doba. V dnešní době se jedná o poměrně častý způsob distribuce proprietárního či komerčního softwaru ke

---

<sup>78</sup> LINFO – The Linux Information Project. *Proprietary Software Definition*. [online]. Dostupný z [www: <http://www.linfo.org/proprietary.html>](http://www.linfo.org/proprietary.html). [cit. 05-03-2013].

<sup>79</sup> Operační systém GNU. *Kategorie svobodného a nesvobodného softwaru*. [online]. Dostupný z [www: <http://www.gnu.org/philosophy/categories.cs.html>](http://www.gnu.org/philosophy/categories.cs.html). [cit. 31-03-2013].



koncovým uživatelům. Kvůli možnému pozdějšímu poplatku lze tyto uživatele dozajista považovat za potenciální zákazníky.

### **3.5 Jednotlivé základní typy softwarových licencí, jejich výhody a nevýhody**

V práci jsme se již zabývali dělením softwaru podle jeho dostupnosti. V textu bylo dále vysvětleno, že se jedná především o dostupnost finanční. A právě podle tohoto klíče, tedy podle finanční dostupnosti samotného softwaru, se často vyskytují různé druhy softwarových licencí. Na následujících řádcích je tedy popsáno, jaké licence se nejčastěji používají pro Open-source nebo Free software a pro proprietární či komerční software. Jinak řečeno, která z jednotlivých licencí je vhodná pro každý daný software. Kritérií je totiž vždy několik, ale mají mezi sebou velkou souvislost. V dnešní době, kdy je na trhu obrovská konkurence, se každý autor nebo vlastník majetkových práv k softwaru musí pečlivě rozhodnout, jakou cestou se jeho software bude ubírat ke koncovým zákazníkům. Pokud chce rychle zaujmout co největší tržní podíl, nemůže nasadit strategii vysokých cen a čekat, že si jeho produkt zakoupí velké množství zákazníků. Naopak pokud má daný počítačový program být exkluzivní a zákazníci za něj mají zaplatit odpovídající cenu, nelze s největší pravděpodobností počítat s velkým tržním rozšířením. Málomocná vývojářská společnost vyvíjí drahé počítačové softwary a systémy jenom tak náhodně, s tím, že je pak snad prodají. Takovéto produkty bývají nejčastěji a logicky vyráběny (vyvíjeny, programovány) přímo na objednávku, kdy si objednavatel přesně určuje, jak má daný software pracovat anebo vznikají po velmi důkladné analýze cílového trhu.

O možnostech, jak tedy autor softwaru či vlastník majetkových práv k němu, může svůj produkt dostávat ke koncovým zákazníkům, pojednává následující text. Jedná se především o ty informace, které naprostá většina uživatelů počítačových programů nezná. Každý, kdo někdy instalovat jakýkoliv program do počítače, se jistě setkal s tabulkou, ve které byly popsány veškeré licenční ujednání vztahující se k tomuto programu. S těmito podmínkami musí tento uživatel souhlasit, jinak nemůže pokračovat dál v instalaci. A jaká je realita? Podle mého názoru tyto licenční podmínky téměř nikdo nečte, a tudíž neví, jak legálně s daným programem zacházet a používat ho. Každý tyto podmínky akceptuje, aby mohl konečně začít s programem pracovat, aniž by se s licenčním obsahem náležitě seznámil. Tito uživatelé, kteří

vlastně poté ani pořádně nevědí, co odklikli (akceptovali) a s čím tedy souhlasili, by se velmi často divili, co se v daných několika „zbytečných a nudných“ řádcích skrývá.

Těchto softwarových licencí existuje opravdu velké množství, pro účel této práce tedy vybíráme ty základní typy, které se nejčastěji v praxi využívají. Každý z těchto typů má často spoustu svých dalších verzí a modifikací, proto stále nejdůležitější a nejpodstatnější pro nabyvatele licence zůstává stále to stejné – a to důkladně se seznámit s veškerými licenčními ujednáními, které se vztahují k danému softwaru. Tyto podmínky pro koncové uživatele zahrnují především práva a povinnosti oprávněného uživatele (nabyvatele) konkrétního softwaru.

### 3.5.1 BSD

BSD licence se řadí mezi velmi jednoduché a velmi liberální licence pro počítačový software, která originálně vznikla na americké univerzitě University of California at Berkeley (UCB). Poprvé byla použita v roce 1980 pro operační systém Berkeley Source Distribution (BSD), známým také pod názvem BSD UNIX. Jednalo se o vyšší verzi originálního operačního systému UNIX, který byl poprvé napsán v roce 1969 mužem jménem Ken Thompson.

Jediná omezení, která s sebou nesou používání softwaru pod licencí BSD, jsou taková, že pokud je daný software pod touto licencí dále šířen, ať už byl nějak modifikován nebo nikoliv, musí obsahovat při tomto šíření následující součásti a informace:

- a) originální autorskoprávní upozornění – informace o autorech,
- b) seznam dvou základních omezení,
- c) zřeknutí se odpovědnosti za dílo.

Základními omezeními, o kterých se píše v bodě b), se konkrétně myslí to, že uživatel by neměl tvrdit, že daný software naprogramoval, pokud tomu tak skutečně nebylo a dále by uživatel neměl žalovat programátora kvůli tomu, že software nefunguje tak jak bylo očekáváno či předpokládáno.

Díky těmto minimálním omezením v BSD licencích, je software šířený pod těmito licencemi může být svobodně modifikován a použit v proprietárním softwaru, pro který je typické zdrojový kód přísně utajovat a tím pádem nezveřejňovat.<sup>80</sup>

---

<sup>80</sup> The Linux Information Project. *BSD licence definition*. [online]. Dostupný z [www: <http://www.linfo.org/bsdlicense.html>](http://www.linfo.org/bsdlicense.html). [cit. 24-3-2013].

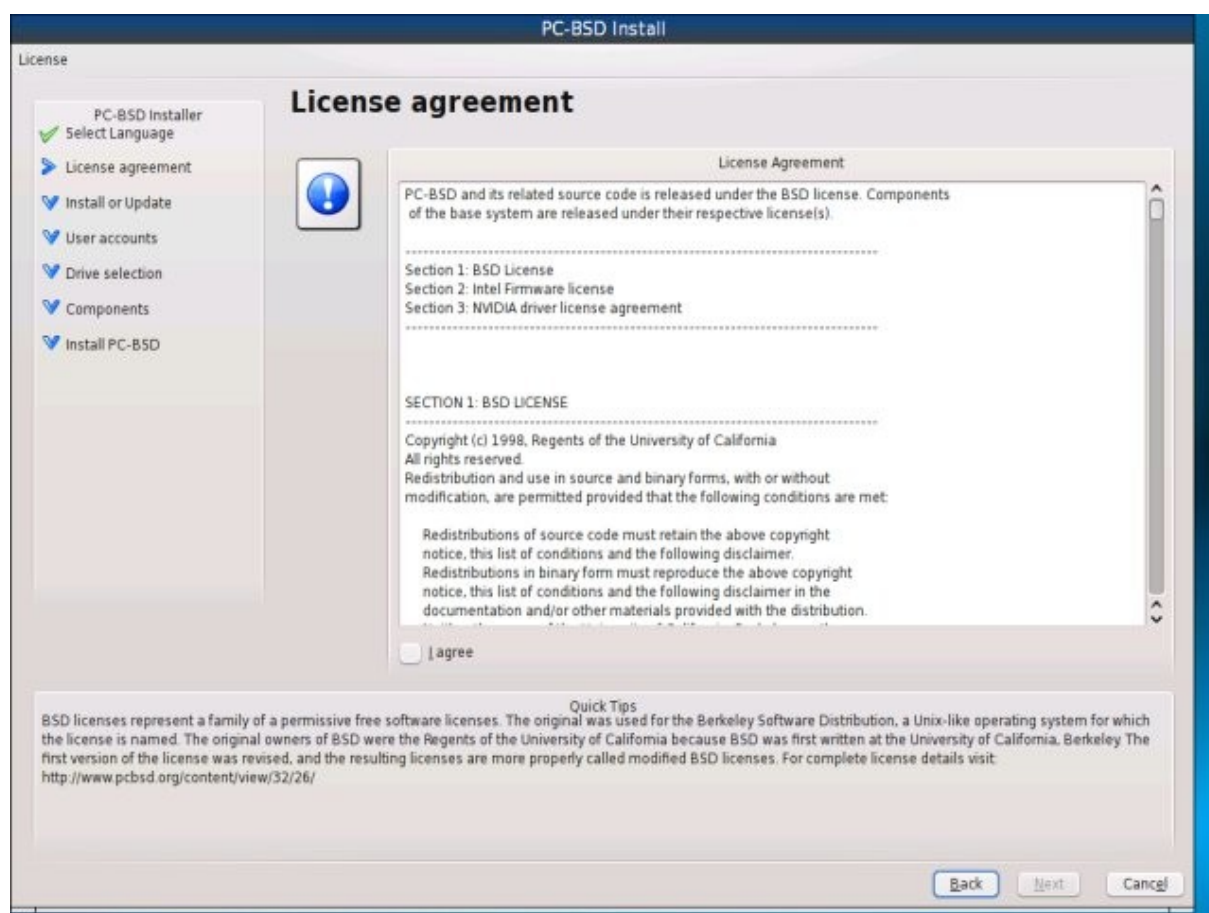
Obsah této licence je tedy velmi volný a nikdo tedy nemůže do budoucna zaručit, že původní software někdo modifikuje a nezačne jej komerčně využívat. Pokud tedy uživatel dodrží výše zmíněné tři podmínky, může si poté dělat s konkrétním softwarem co chce, co uzná za vhodné a může jej (i jeho případné modifikace) šířit dále pod jakoukoliv jinou licenci.

Důležitou informací je tedy to, že BSD licence se využívá u Open-source nebo Free softwaru, protože při používání této licence je šířen kompletně celý počítačový program, včetně jeho zdrojového kódu.

Jak takové potvrzení se souhlasem BSD licence vypadá, je zobrazeno na následujícím Obrázku č. 1. Pro akceptování licenčních podmínek uživatel musí zakliknout políčko „I agree“, po tomto úkonu se aktivuje i tlačítko „Next“ a po kliknutí na něj se bude pokračovat v dalším kroku instalace softwaru.

Plné originální znění základního tvaru BSD licence v anglickém jazyce je možno dohledat na webových stránkách organizace OSI v sekci „Open Source Licences“.<sup>81</sup>

Obrázek č. 1 – BSD Licence



Zdroj: <<http://www.dedoimedo.com/computers/pc-bsd.html>>. [25-03-2013].

<sup>81</sup> [online]. Dostupný z [www: <http://opensource.org/licenses/>](http://opensource.org/licenses/).

### 3.5.2 GNU GPL

Její název pochází z anglického „General Public License“, což by se dalo volně přeložit jako obecná veřejná licence. Její hlavní princip spočívá v tom, že pokud vznikne odvozené dílo z díla pod licencí GNU GPL, tak toto odvozené dílo musí být dále šířeno pod touto stejnou licencí.

První část názvu této licence, tedy GNU, značí název projektu, díky kterému vzniká svobodný operačního systému. Ten byl spuštěn v roce 1983 Richardem Stallmanem, kterému pomáhali lidé, kteří s ním sdíleli a nadále sdílí myšlenku na svobodu uživatelů počítačového softwaru. Touto svobodou je hlavně myšlena absolutní kontrola a svoboda uživatelů při práci s počítači.

Primární a trvajícím cíl projektu GNU je nabídnout lidem operační systém, který bude stoprocentně svobodný.

Od svého vzniku prošla tato licence několika změnami a úpravami, oficiálně vznikly její tři verze a nejaktuálnější byla vydána 29. června 2007. Statistiky, které uvádím v Příloze č. 2, dokazují, že v rámci projektů zahrnující Open-source software, je GNU GPL licence nejvíce využívanou licencí, konkrétně její druhá verze, se kterou pracuje více než 30 % všech těchto projektů. Na třetím místě je zařazena třetí verze této licence, takže spolu se zmiňovanou druhou verzí se dostávají v součtu na číslo větší než 43 %.

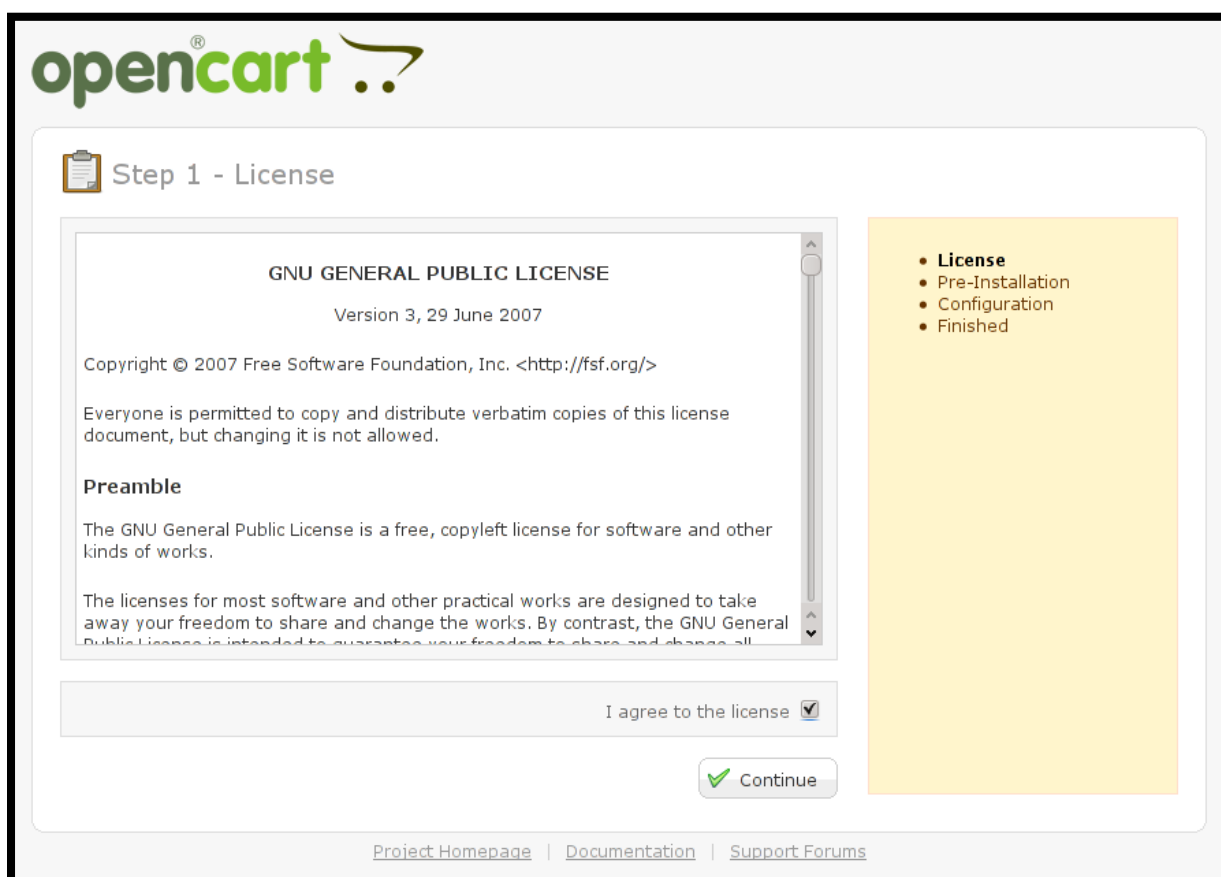
S licenčními podmínkami u díla, které je šířeno pod touto licencí, musí nabyvatel licence samozřejmě souhlasit, pokud toto dílo chce tzv. užít. Pokud tedy souhlasí, tak poté má právo toto dílo (konkrétně software) měnit (modifikovat), kopírovat a také jej šířit, i co se týká odvozeného díla. Toto rozšiřování může probíhat za úplatu anebo také ne, vždy záleží na konkrétním nabyvateli licence, jakým způsobem a z jakého důvodu toto dílo (software) dále šíří. GNU GPL nezabraňuje komerčnímu šíření softwaru. Hlavním předpokladem pro šíření softwaru pod touto licencí je ten, že při tomto procesu musí spolu se samotným softwarem být šířen i jeho zdrojový kód v čitelné podobě. Díky tomuto zveřejnění zdrojového kódu mohou noví nabyvatelé softwaru tento kód zkoumat a případně upravovat a toto odvozené dílo šířit. To je hlavním principem této softwarové licence. Pokud je software šířen bez udání zdrojového kódu, alternativou, která musí být zajištěna, je ta, že tento kód bude poskytnut na fyzickém nosiči dat (typicky CD nebo DVD) po písemném požádání, které směřuje nabyvatel licence na autora či šířitele softwaru. V dnešní době je drtivá většina softwaru pod touto

licencí šířena pomocí Internetu. Při tomto způsobu distribuce těchto děl je akceptovatelným způsobem poskytování zdrojových kódů pomocí protokolů FTP.<sup>82</sup>

Software šířený pod GNU GPL licencí se řadí pod Free či Open-Source software, stejně jako u licence BSD. Obě licence tedy mají společné šíření zdrojového kódu počítačového programu. Rozdíl mezi těmito dvěma licencemi je v tom, že licence GNU GPL patří pod větev tzv. copyleft softwaru, kdežto BSD licence patří na druhou stranu této problematiky, tedy pod tzv. non-copyleft.

Plné znění poslední verze této licence, tedy GNU GPL – Version 3, je k přečtení a nastudování na webových stránkách organizace GNU.<sup>83</sup> Opět jako v případě BSD licence je i tato samozřejmě v angličtině. Jak vypadá taková typické ujednání při instalaci softwaru šířeného pod licencí GNU GPL poslední verze, ukazuje Obrázek č. 2 níže.

Obrázek č. 2 – GNU GPL Licence



Zdroj: <[http://opensource.cesky-hosting.cz/obj/obsah\\_fck/opencart/opencart\\_v1511-instalace\\_001.png](http://opensource.cesky-hosting.cz/obj/obsah_fck/opencart/opencart_v1511-instalace_001.png)>. [25-03-2013].

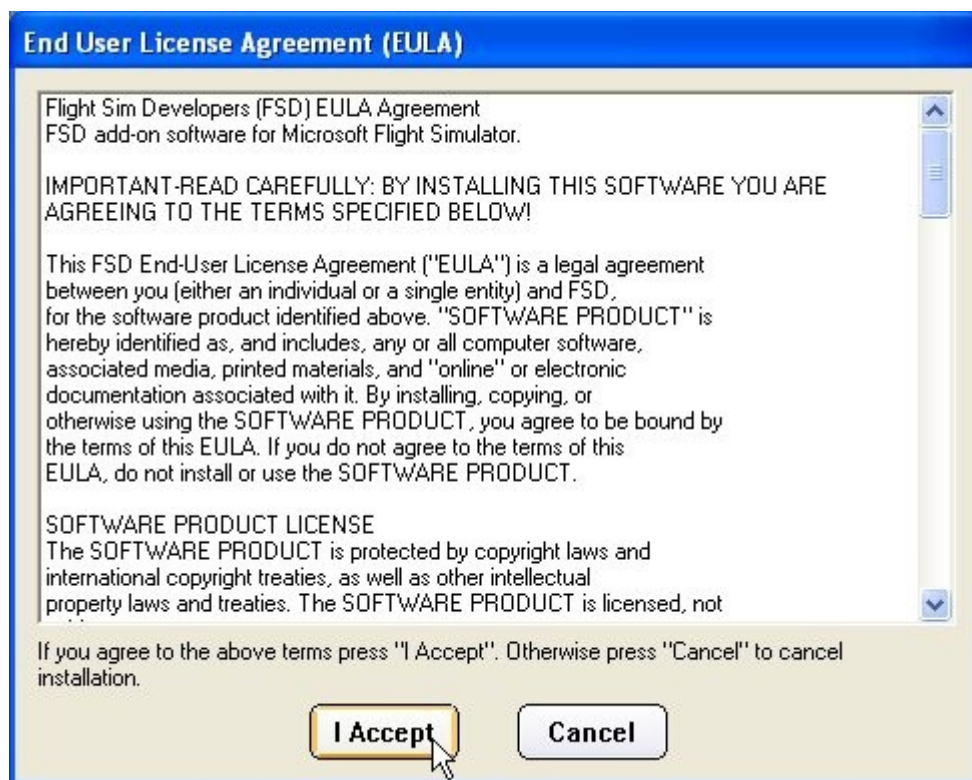
<sup>82</sup> FTP – z anglického File Transfer Protocol – jedná se o protokol pro přenos souborů mezi počítači pomocí počítačové sítě.

<sup>83</sup> [online]. Dostupný z www: <<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>>.

### 3.5.3 EULA

Neboli End-User-License-Agreement. Jedná se o licenci, se kterou musí uživatel souhlasit, pokud chce daný software používat. Bez tohoto souhlasu není možno pokračovat v instalaci programu a proces je ukončen. Tato licence v podstatě určuje, co daný uživatel smí a nesmí s daným počítačovým programem dělat. V dnešní době je tato licence pro software stále nejčastěji používaná. Uživatelé obsah této licence často vidí jenom prostřednictvím okna na obrazovce počítače a jedním nebo dvěma kliknutími odsouhlasí podmínky užívání konkrétního softwaru. Jak takové typické potvrzovací okno vypadá, zobrazuje následující Obrázky č. 3 a č. 4. V prvním případě se jedná o licenční ujednání ke hře Microsoft Flight Simulator. Na daném obrázku jde vidět jenom první část textu této licence, její zbylá část by se zobrazila v reálném okně posunem po řádcích dolů. Zde je jasně vidět, že pokud uživatel souhlasí s danými licenčními podmínkami, potvrdí tento souhlas kliknutím na tlačítko „I Accept“ a instalace jej pustí dále. Pokud s danými podmínkami nesouhlasí, vyjádří se tento názor kliknutím na druhé tlačítko v nabídce „Cancel“ a instalace se přeruší a počítačový program (v tomto případě počítačovou hru zaměřenou na simulaci létání s leteckými dopravními prostředky) nebude možné používat.

Obrázek č. 3 – Licence EULA 1

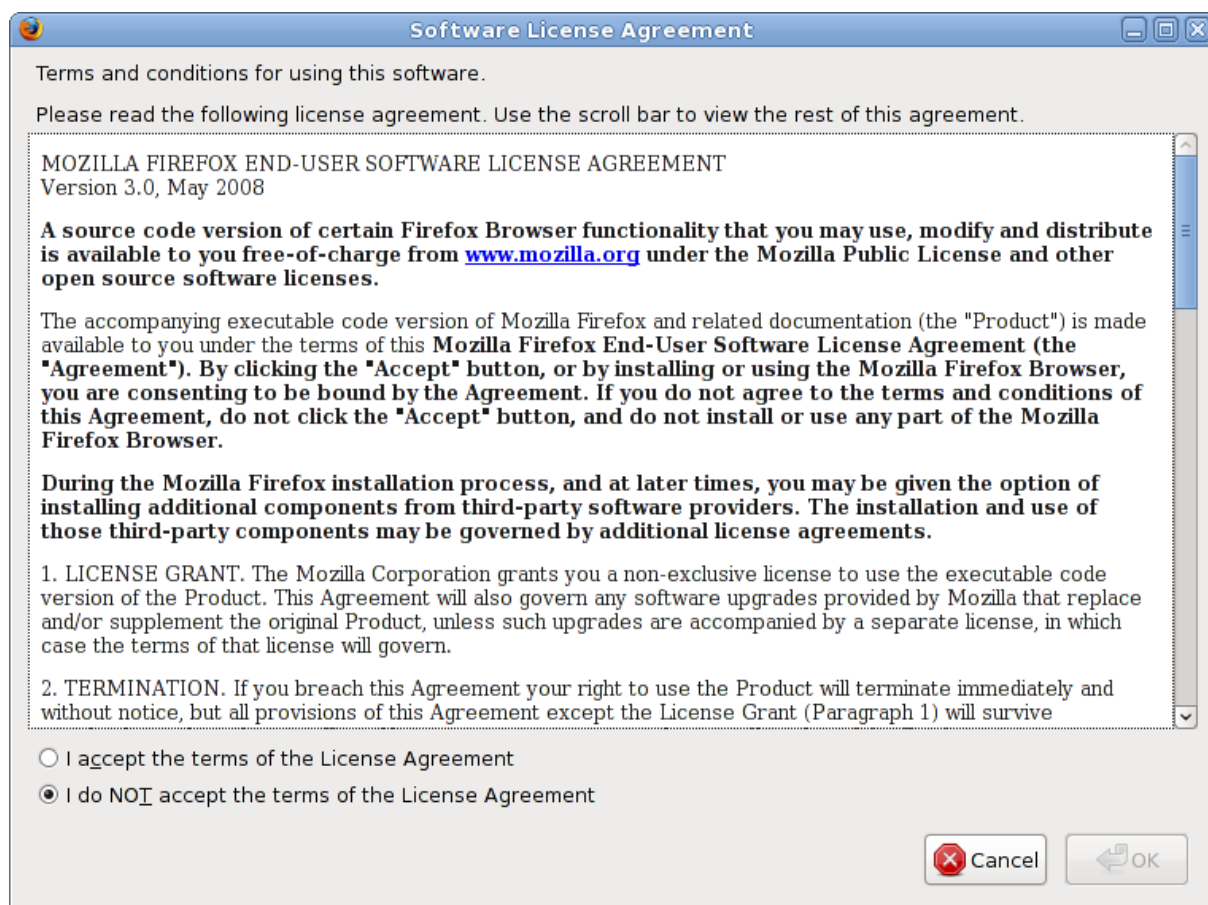


Zdroj: <[http://www.fsd-international.com/Download/easy\\_install.htm](http://www.fsd-international.com/Download/easy_install.htm)>. [22-03-2013].

Druhou koncovou licencí je licence pro webový prohlížeč Mozilla Firefox. Na tomto obrázku chceme pouze demonstrovat drobný rozdíl při akceptaci podmínek pro užívání tohoto softwaru. Na obrázku je totiž přednastaven nesouhlas s licenčními podmínkami, jedná se o řádek „I do NOT accept the terms of the License Agreement“. V tomto nesouhlasném případě lze kliknout pouze na tlačítko „Cancel“ a celá instalace se přeruší, obdobně jako v předchozím v případě. Pokud si uživatel chce tento webový prohlížeč nainstalovat a používat ho, musí samozřejmě souhlasit s licenčními podmínkami a tento souhlas provede tak, že jednoduše klikne na prázdné kolečko na řádku s textem „I accept the terms of the Licence Agreement“. V tomto okamžiku se mu aktivuje vpravo dole dosud neaktivní tlačítko „OK“ a po kliknutí na něj se bude dále pokračovat v instalaci.

U různých softwarů je samozřejmě možno vidět rozdílná okna s licenčními podmínkami s odlišnými způsoby jejich akceptace, tyto dva obrázky sloužily pouze pro jednoduchý náhled na danou problematiku.

Obrázek č. 4 – Licence EULA 2



Zdroj: <<https://blogs.gnome.org/hughsie/2008/05/23/firefox-eula/>>. [22-03-2013].

Tento druh licence je typický pro proprietární a komerční software. Jde tedy v drtivé většině případů o situace, kdy spolu se softwarem není šířen jeho zdrojový kód. Uživatel tohoto softwaru uzavírá s vykonavatelem majetkových práv k tomuto dílu licenční smlouvu v podstatě na dálku. Tento vykonavatel si určí přesné podmínky, za jakých lze jeho software používat a takto jej nabídne veřejnosti, nejčastěji také za úplatu. Nejenže tedy oprávněný nabyvatel dané licence za tyto práva zaplatí, ale musí s nimi ještě před používáním softwaru souhlasit, což vyjádří svými úkony při jeho instalaci, tak jak je popsáno výše spolu s dokreslujícími obrázky.

Jednou dalších z variant, kdy se využívá způsobu uzavření těchto licencí na dálku, jsou tzv. OEM licence. Jedná se o licence, kdy se jejich využití v posledních letech čím dál více rozšiřuje a setkává se s ním čím dál více počítačových uživatelů.

Jedná se o zvláštní případ souhlasu s licenčními podmínkami, který se čím dál častěji využívá. Tuto licenci získává uživatel automaticky s koupí např. notebooku nebo stolního počítače, kdy v systému už je předinstalovaný nějaký software, který je legální používat pouze a jenom na tomto notebooku či stolním počítači. Typickým příkladem jsou operační systémy Windows od společnosti Microsoft. Různí výrobci např. notebooků nabízí své produkty již s tímto předinstalovaným operačním systémem, ke kterému se váže konkrétní licenční číslo, díky kterému se přes Internet dá zjistit, jestli zrovna Vaše kopie operačního systému Windows je legální. OEM je zkratkou z anglického Original Equipment Manufacturer.

Při poškození nebo ztrátě hardwaru, na kterém je daný software pod OEM licenci nainstalován, tato licence zaniká. Tím, že byla tato licence vázaná na konkrétní hardware a ten se stal nefunkčním, nelze daný software použít na jiném hardwaru, a z tohoto důvodu tedy následuje její zánik. Její pořizovací ceny bývají zpravidla o dost nižší, než když si zákazník zakoupí daný software samostatně takový, který není vázaný na konkrétní hardware. Tato nižší cena je ale spojena s vyšším rizikem ztráty licence.

### **3.5.4 Smluvní licence – zaměstnanecké dílo, smlouva o dílo**

Posledním, ale často však základním způsobem, jak se software dostává k zákazníkům (nabyvatelům licence), je ten, že si daný software tyto zákazníci objednají přímo na míru u nějaké vývojářské společnosti (právnícké osoby) nebo u konkrétní fyzické osoby, která tento software naprogramuje. *„Počítačové programy a databáze, jakož i kartografická díla, která nejsou kolektivními díly, se považují za zaměstnanecká díla i tehdy, byla-li autorem vytvořena*



na objednávku; objednatel se v takovém případě považuje za zaměstnavatele.“<sup>84</sup> To stojí v § 58 AZ, odst. 7. Tento software je tedy vždy považován za zaměstnanecké dílo a pro něj platí ustanovení platná v tomto paragrafu.

V této licenci je tedy vždy podrobně vymezen objednavatel a zpracovatel (autor) daného softwaru, spolu s ujednáním o odměně za vytvoření tohoto díla. Samozřejmostí je vymezení práv a povinností obou smluvních stran. Nesmírně důležitou částí této licenční smlouvy je přesné vymezení softwaru, jaké funkce má vykonávat, k čemu má sloužit, atd. Tato ujednání usnadňují spory při případných reklamách. Důležitým bodem, který by v této smlouvě neměl také chybět, je ten, zda se jedná o licenci výhradní či nevýhradní. Tento druh licence je v souladu s AZ.

Software vznikající pod touto smluvní licencí je tedy nejčastěji programován na objednávku a za úplatu, čili jeho typické využití je pro komerční či proprietární software. Zdrojový kód je často přísně tajen a k objednateli se dostává pouze finální počítačový program (samozřejmě záleží na smluvních ujednáních). Zpracovatel (autor) softwaru jsi ale tento svůj know-how pečlivě chrání, protože jeho další komerční činností je samozřejmě správa, údržba a aktualizace daného softwaru, která bývá často součástí ujednání v těchto smluvních licenčních smlouvách. Na závěr ještě dodáváme, že tyto smluvní licence bývají nejčastěji dojednávány osobně a k jejich uzavření dochází až při absolutním souhlasu obou zainteresovaných smluvních stran s obsahem této smlouvy.

V Příloze č. 1 je uvedeno, jak by taková licenční smlouva mohla v praxi vypadat.

### 3.6 SWOT analýzy

Ve struktuře práce následuje analýza vybraných softwarových licencí. Jedná se podle mého názoru o nejčastější zástupce licencí z těchto hlavních směrů, kterými se autoři softwaru mohou vydat při zveřejňování jejich děl spadajících pod autorskoprávní ochranu.

První případem je tedy Public domain. U tohoto případu bych rád upozornil, že se nejedná o licenci jako takovou, která by měla svoji předlohu. Jak už bylo totiž několikrát zmíněno, jedná se o případ, kdy je dílo dílem volným. A tím se může stát pouze po uplynutí majetkových práv autora k tomuto dílu. Licenční modifikací, která se u volných děl využívá, tak aby mohla být považována za tato volná díla, je nabídnutí díla pod veřejnou bezúplatnou licenci.

---

<sup>84</sup> HOLCOVÁ, Irena; Jiří KORDAČ; Veronika KŘEŠŤANOVÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související – komentář*. 2. vyd. Praha: Linde, 2005. s. 171.

Dalšími licencemi, které budou analyzovány, jsou tedy BSD licence, GNU GPL, EULA a licence smluvní.

K analýze těchto licencí využíváme metodu SWOT analýzy. Název a podstata této analytické metody vychází z anglických slov Strengths, Weaknesses, Opportunities a Threats. Při této analýze se tedy hledají silné stránky, slabé stránky, příležitosti a hrozby daného konkrétního objektu. V případě této diplomové práce tedy za tyto objekty budou považovány zmíněné licence.

Metoda SWOT analýzy spočívá v tom, že se nejprve pro daný problém vypíší všechny charakteristiky u silných a slabých stránek, příležitostí a hrozeb. První dvě patří do kategorie interní analýzy, následující dvě do externí. Tyto charakteristiky budou brány v této diplomové práci z pohledu autora softwaru. Tedy, co může autor očekávat, když si vybere pro publikování svého softwaru jednu konkrétní danou licenci.

Po vypsání všech bodů ve zmíněných čtyřech oblastech následuje bodování. Každá vypsaná charakteristika se ohodnotí určitým počtem bodů a této charakteristice se ještě připisuje její váha. Obě tato čísla mají rozmezí od 1 do 10, kdy platí, že čím vyšší číslo, tím větší důraz je na danou věc kladen. Poté následuje součin těchto dvou čísel. Následně se tyto součiny sečtou a tento součet se zapíše na konec každé ze čtyř kategorií. Pak už se jednoduše aritmetickým průměrem zjistí, která z těchto kategorií dosáhla nejvyššího bodového průměru. A opět platí, že čím vyšší toto číslo je, tím důležitější kategorií pro danou licenci je.

Pro názornost uvádíme následující zjednodušený příklad. Součet součinů: silné stránky – 400, slabé stránky – 100, příležitosti – 300, hrozby – 200. V každé kategorii bylo vypsáno 5 charakteristik, čili následující aritmetické průměry jsou: silné stránky – 80, slabé stránky – 20, příležitosti – 60, hrozby – 40. Z toho vyplývá, že pro daný problém (objekt) by převládaly silné stránky a příležitosti.

### 3.6.1 PUBLIC DOMAIN

Tabulka se SWOT analýzou pro Public domain:

Tabulka č. 1 – Public domain

<b>Silné stránky</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>	<b>Slabé stránky</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>
Dobry skutek pro veřejnost	5	3	15	Autor se „vzdává“ svých majetkových práv	8	10	80
Praktická nepostihnutelnost	8	6	48	Nemožnost pozdější kontroly nad vývojem a využitím softwaru	9	9	81
Veřejná bezúplatná licence	9	9	81	Zpravidla málo kvalitní software	4	3	12
Zviditelnění se	7	8	56	Nulový ekonomický zisk	7	7	49
<b>Součet</b>	-	-	<b>200</b>	<b>Součet</b>	-	-	<b>222</b>
<b>Příležitosti</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>	<b>Hrozby</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>
Software někdo jiný vylepší	6	6	36	Software si přivlastní někdo jiný	10	8	80
Autora softwaru si všimne nějaký zaměstnavatel	5	7	35	Změna legislativy	7	7	49
Změna legislativy	7	7	49	Ekonomické využití jinými subjekty	6	4	24
<b>Součet</b>	-	-	<b>120</b>	<b>Součet</b>	-	-	<b>153</b>

Zdroj: vlastní zpracování

#### Výpočty

**Silné stránky:**  $200 / 4 = 50$

**Slabé stránky:**  $222 / 4 = 55,5$

**Příležitosti:**  $120 / 3 = 40$

**Hrozby:**  $153 / 3 = 51$

#### Vyhodnocení

Podle výpočtů tedy vidíme, že pro Public domain převládají slabé stránky a hrozby.

### 3.6.2 BSD

Tabulka se SWOT analýzou pro BSD licenci:

Tabulka č. 2 – BSD licence

<b>Silné stránky</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>	<b>Slabé stránky</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>
Je zmíněn autor softwaru	9	6	54	Nejliberálnější  Zveřejněný zdrojový kód softwaru  Velmi slabá ochrana	8  7  6	7  9  6	56  63  36
Jednoduché znění licence	7	7	49				
Rychlé rozšíření softwaru	8	5	40				
Vzdání se odpovědnosti	9	9	81				
<b>Součet</b>	-	-	<b>224</b>	<b>Součet</b>	-	-	<b>155</b>
<b>Příležitosti</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>	<b>Hrozby</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>
Software někdo vylepší	4	6	24	Software si někdo změni a přisvojí	9	7	63
Zvýšení popularity autora	7	7	49	Nedůvěryhodnost ke kvalitě	3	4	12
Možnost nabídky práce	7	5	35	Zpřísnění legislativy	8	6	48
				Nesoulad s právním řádem	9	9	81
<b>Součet</b>	-	-	<b>108</b>	<b>Součet</b>	-	-	<b>204</b>

Zdroj: vlastní zpracování

#### Výpočty

**Silné stránky:**  $224 / 4 = 56$

**Slabé stránky:**  $155 / 3 = 51,7$

**Příležitosti:**  $108 / 3 = 36$

**Hrozby:**  $204 / 4 = 51$

#### Vyhodnocení

U licence BSD pro změnu převažují silné a slabé stránky.

### 3.6.3 GNU GPL

Tabulka se SWOT analýzou pro GNU GPL licenci.

Tabulka č. 3 – GNU GPL licence

<b>Silné stránky</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>	<b>Slabé stránky</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>
Odvozené dílo pod stejnou licencí	9	8	72	Zveřejněný zdrojový kód softwaru  Nemožnost odklonu od licence  Většinou malý ekonomický zisk  Velká konkurence	7  8  5  7	9  7  6  8	63  56  30  21
Autor je uveden	8	8	64				
Jasná pravidla	7	7	49				
Komerční zisk	4	5	20				
Autora softwaru si všimne nějaký zaměstnavatel	6	6	36				
Podpora mezinárodních komunit a organizací (Free/Open-Source softwaru)	5	5	25				
Rychlé rozšíření softwaru	7	5	35				
<b>Součet</b>	-	-	<b>301</b>	<b>Součet</b>	-	-	<b>170</b>
<b>Příležitosti</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>	<b>Hrozby</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>
Software někdo vylepší	4	6	24	Software někdo změní  Změna legislativy  Nový soudní výrok	6  7  5	7  7  9	42  49  45
Změna legislativy	7	7	49				
Nová vylepšená verze této licence	7	9	63				
Zvýšená popularita využití této licence	5	4	20				
<b>Součet</b>	-	-	<b>156</b>	<b>Součet</b>	-	-	<b>136</b>

Zdroj: vlastní zpracování

#### Výpočty

**Silné stránky:**  $301 / 7 = 43$

**Slabé stránky:**  $170 / 4 = 42,5$

**Příležitosti:**  $156 / 4 = 39$

**Hrozby:**  $136 / 3 = 45,3$

#### Vyhodnocení

Ze SWOT analýzy licence GNU GPL vyplývá, že převládají hrozby a silné stránky.

### 3.6.4 EULA

Tabulka se SWOT analýzou pro licenci EULA:

Tabulka č. 4 – licence EULA

<b>Silné stránky</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>	<b>Slabé stránky</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>
Autor si sám určuje licenční podmínky	10	10	100	Zpravidla vyšší cena softwaru	6	7	42
				Bez souhlasu s licencí nelze software používat	7	10	70
Komerční zisk	9	8	72	Jiné znění licenčních podmínek u každého softwaru	5	5	25
Tajný zdrojový kód	9	9	81	Složitost pro koncového uživatele	4	3	12
				Velká konkurence na trhu	7	8	56
<b>Součet</b>	-	-	<b>253</b>	<b>Součet</b>	-	-	<b>205</b>
<b>Příležitosti</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>	<b>Hrozby</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>
Autor vylepšuje software sám	7	8	56	Nedostatečný tržní zájem	8	7	56
				Odhalení zdrojového kódu hackery	6	8	48
Software se stane vyhledávaným	8	9	72	Kopírování a napodobování softwaru	5	5	25
Předběhnutí konkurence	7	7	49	Hackerská činnost (napadení viry, trojskými koňmi, atd.)	6	6	36
				Konkurence se ještě zvýší	6	7	42
<b>Součet</b>	-	-	<b>177</b>	<b>Součet</b>	-	-	<b>207</b>

Zdroj: vlastní zpracování

#### Výpočty

**Silné stránky:**  $253 / 3 = 84,3$

**Slabé stránky:**  $205 / 5 = 41$

**Příležitosti:**  $177 / 3 = 59$

**Hrozby:**  $207 / 5 = 41,4$

#### Vyhodnocení

U licence typu EULA jednoznačně převládají silné stránky a příležitosti.

### 3.6.5 Smluvní licence

Tabulka se SWOT analýzou pro smluvní licenci:

Tabulka č. 5 – Smluvní licence

<b>Silné stránky</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>	<b>Slabé stránky</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>
Přesně určené podmínky licenční smlouvy	8	8	56	Zdlouhavý proces	6	5	30
Přímé jednání mezi autorem a objednavatel softwaru	6	10	60	Testovací provoz	6	5	30
Testovací provoz	6	5	30	Pomalé rozšíření softwaru	7	9	63
Exaktně vymezená specifikace softwaru	9	7	63	Vysoká cena softwaru	8	7	56
Písemná forma licence	5	5	25	Nedostatečné nebo neurčité vymezení požadavků zákazníka	7	9	63
Velký komerční zisk	8	8	64				
<b>Součet</b>	-	-	<b>298</b>	<b>Součet</b>	-	-	<b>242</b>
<b>Příležitosti</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>	<b>Hrozby</b>	<b>Body</b>	<b>Váhy</b>	<b>Součin</b>
Dlouhodobější spolupráce při spokojenosti zákazníka	5	5	25	Reklamace	7	7	49
Noví zákazníci	8	7	56	Nedostatek zákazníků	8	6	48
Změna legislativy	7	5	35	Změna legislativy	7	5	35
Spojení se s konkurencí	6	7	42	Konkurence	9	9	81
<b>Součet</b>	-	-	<b>158</b>	<b>Součet</b>	-	-	<b>213</b>

Zdroj: vlastní zpracování

#### Výpočty

**Silné stránky:**  $298 / 6 = 49,7$

**Slabé stránky:**  $242 / 5 = 48,4$

**Příležitosti:**  $158 / 4 = 39,5$

**Hrozby:**  $213 / 4 = 53,3$

#### Vyhodnocení

Po analýze smluvního typu licence převládají hrozby a silné stránky.

### 3.7 Creative Commons

Kromě pěti licenčních směrů, které byly analyzovány na předchozích stranách, existuje samozřejmě ještě spousta dalších licenčních možností, ze kterých si autor může vybrat tu, která mu nejvíce vyhovuje. Především pak licenci copyleftového a non-copyleftového směru je nesmírné množství. V této práci jsem pro analýzu použil, dle mého názoru, hlavní a nejčastěji používané zástupce těchto směrů.

Jednou z dalších možností, jak své dílo šířit, je pod tzv. Creative Commons licenci. Její celý název je Creative Commons Public Licence (dále jen CCPL).

Creative Commons je neziskovou organizací, která pomáhá lidem sdílet výsledky jejich kreativní činnosti a znalostí pomocí legálních svobodných nástrojů. CCPL je licenci, která je volně k použití a vyznačuje se velkou srozumitelností. Hlavní předností této licence je nabídnutí autorovi znění této licence přesně podle jeho potřeb. Jádro CCPL je vždy stejné, ale autor má celkově šest směrů a možností, kterými omezí kopírování, modifikování, šíření, atd., svého unikátního díla. Creative Commons dávají autorům takové možnosti, že místo tradičního sloganu „All rights reserved – Všechna práva vyhrazena“ používá cesty „Some rights reserved – Některá práva vyhrazena“. Která práva tedy budou ve výsledném efektu vyhrazena, záleží na samotném autorovi.

Těchto možností je tedy celkem šest:

- 1) uvedení autora,
- 2) uvedení autora + zachování licence,
- 3) uvedení autora + nezasahování do díla,
- 4) uvedení autora + nekomerční používání,
- 5) uvedení autora + nekomerční používání + zachování licence,
- 6) uvedení autora + nezasahování do díla + nekomerční používání.

Všechny potřebné informace k těmto konkrétním bodům a přesné znění licencí s těmito podmínkami je k dispozici na oficiálních webových stránkách organizace Creative Commons.<sup>85</sup>

Rozhodovací mechanismus je na tomto webu vytvořen ve velmi přívětivé a nenáročné formě.<sup>86</sup> Autorovi stačí ke konečnému znění licence pouze tři jednoduchá kliknutí.

---

<sup>85</sup> [online]. Dostupný z [www: <http://creativecommons.org/>](http://creativecommons.org/).

<sup>86</sup> [online]. Dostupný z [www: <http://creativecommons.org/choose/>](http://creativecommons.org/choose/).



Nejprve je potřeba odpovědět na otázku, zda autor dovoluje vytváření upravených děl z tohoto původního díla. Možnosti jsou samozřejmě Ano, Ne a Ano, pokud upravené dílo bude k dispozici pod stejnou (nebo slučitelnou) licenci.

Další rozhodovací otázkou je ta, zda autor dovoluje využití jeho díla pro komerční účely. Možnosti jsou v tomto případě pouze 2, a to Ano nebo Ne.

Třetí věc, kterou si autor musí rozmyslet a rozhodnout, je právní příslušnost licence. Zda se bude řídit licence mezinárodní právní úpravou nebo se bude vztahovat k právní úpravě nějakého konkrétního státu. Na výběr má autor více než 50 zemí, včetně Česka.

Tímto mechanismem tedy autor dostane svou koncovou licenci, pod kterou je rozhodnutý své autorskoprávně chráněné dílo šířit.

## 4 Optimální formy licencí pro autory softwaru

V této kapitole nejprve zhodnotíme SWOT analýzy jednotlivých licencí, které byly provedeny. Další důležitou částí bude souhrn teoretických poznatků, získaných v předchozích kapitolách, kdy se z těchto informací pokusíme sestavit základní rozhodovací proces. Jde o teoretickou možnost rozhodování z pohledu autora softwaru, jakými licenčními směry se tedy může vydat při šíření svého díla. Na závěr této kapitoly ještě stručně zmíníme shodu analyzovaných licencí s naším právním řádem.

### 4.1 Komparace jednotlivých typů licencí

Již od teoretických informací o jednotlivých licencích v kapitole 3.5 bylo jasné, že každý typ licence se hodí pro jinou situaci. Rozhodujícím faktorem může být pohled samotného autora softwaru, jaký má se svým dílem záměr, ale také nesmí být opomenut druh či typ daného softwaru, k čemu má sloužit, kolik stál jeho vývoj, naprogramování, atd.

- **Public domain:** Jak již bylo několikrát v této práci zmíněno, jedná se o licenci či druh softwaru, ke kterému se autor vzdal svých majetkových práv a jedná se o volné dílo. Je tedy otázkou, proč by zrovna tento druh licencování a šíření svého softwaru vůbec využíval. Nabízí se možnost zviditelnění se a služby pro veřejnost či lidstvo. Je zde také důležitost praktické nepostihnutelnosti, pokud je daný software vadný. Lze si tímto způsobem poměrně lehce ověřit, jak na daný software budou reagovat koncoví uživatelé. Možnost zneužití je však značná. Navíc volným dílem se stává každé autorskoprávně chráněné dílo 70 let od smrti autora.
- **BSD:** Licence, při které si autor ponechává svá autorská práva, a v této licenci jsou vymezena, byť jsou minimálního rozsahu. Tím, že je zveřejněn v rámci celého softwarového díla i jeho zdrojový kód, vyvstává opět problém zneužití daného softwaru. Tato licence je tzv. non-copyleftového směru a tudíž odvozená díla z díla, které bylo zveřejněno pod touto BSD licencí, mohou být šířena pod jakoukoliv další licencí. Další programátoři tedy dílo šířené pod touto licencí mohou poměrně jednoduše komerčně využívat ve svůj prospěch. Stačí, když dodrží základní licenční podmínky uvedené u původního díla, které však nejsou nijak zásadně omezujícího charakteru. Důvody, které mohou vést autory pro šíření svého softwaru zrovna pod

touto licencí, jsou převážně stejné jako u Public domain, tedy zviditelnění se, otestování trhu, zřeknutí se odpovědnosti za dílo (nepostihnutelnost) a služba pro veřejnost.

- **GNU GPL:** První z licencí, která má i přes svou povinnost zveřejnit zdrojový kód jasně daná pravidla a je už celkem v praxi zaužívanou formou šíření softwaru. Jedná se často a takové typy softwaru, které nemají až tak velký vzhlas a důležitost. Samozřejmě se najdou nezanedbatelné výjimky, protože pod touto licencí je šířen například operační systém Linux či kancelářský software OpenOffice. Jedním z důvodů, proč by se mohl autor rozhodnout šířit své dílo pod GNU GPL licencí je ten, že si není jistý, zda tento software neobsahuje stále některé chyby. Každý další programátor, který z tohoto původního díla vytvoří dílo odvozené (a odstraní například tyto původní chyby), musí tento software šířit pod stejnou licencí a stejnými licenčními podmínkami jako tomu bylo u původního softwaru. Tyto licenční podmínky u nového softwaru nesmí nikdy být přísnější než ty původní. Tímto způsobem lze tedy třeba jeden daný konkrétní software poměrně v krátké době vylepšit a udělat z něho co nejméně chybující nástroj, který pomáhá jeho uživatelům.
- **EULA:** Jedná se o typ licence, kdy již není zveřejněn zdrojový kód počítačového programu. Tato koncová licence, kterou na dálku uzavírá koncový uživatel s vykonavatelem majetkových práv, je dozajista pro své výhody nejčastěji používanou formou šíření softwaru. Vyskytuje se u všech možných druhů systémového i aplikačního softwaru. Důvod jejího používání jsou logické. Software šířený pod touto koncovou licencí je totiž velmi často dílem, které bylo vytvářeno delší časový úsek, a tento vývoj dozajista stál nemalé finanční prostředky. Zveřejněním zdrojového kódu by tedy autor riskoval velké finanční problémy. Nejčastěji je EULA využívána u komerčního či proprietárního softwaru, který je v drtivé většině případů šířen za úplatu a ve velkém rozsahu. Přesně z toho důvodu, aby byly pokryty náklady na jeho vývoj a vyprodukovan i určitý zisk, ať už pro samotného autora či pro softwarové společnosti jakožto právnické osoby. Pokud tedy autor softwaru chce generovat tento zisk a vývoj a produkce softwaru má být jeho zaměstnáním, doporučujeme pro šíření jeho děl používat právě tedy této licence. Předpokladem je samozřejmě tržní poptávka po daném softwaru a nezbytností je i jeho odpovídající kvalita a bezchybnost.

- **Smluvní licence:** Pokud chce autor vědět přesně do detailu, co se s jeho dílem bude dít, využije smluvní licence mezi ním a objednavatelem. Smluvní licence se využívá především v případech, kdy si u programátorů, jakožto autorů softwaru, objednají tyto produkty konkrétní fyzické či právnické osoby. Software v těchto případech bývá ušitý na míru objednavatelům a za tuto aktivitu zaplatí také nemalé finanční prostředky. Autor v tomto případě tedy nabídne své služby a znalosti k tomu, aby vytvořil dílo specifické. Rozdíl oproti licenci EULA je v tom, že pod licencí EULA se šíří software k neurčitému okruhu osob (koncovým uživatelům), kdy není znám předem jejich přesný počet. U licence smluvní (tím, že je dílo naprogramováno na objednávku), je situace opačná. Využívá se smlouvy o dílo, kde jsou vymezena veškeré práva a povinnosti obou smluvních stran, výše odměny, naprosto přesná specifikace objednaného softwaru, atp., jednoduše všechny podstatné a vhodné či doporučené náležitosti tohoto druhu smluv. Výjimkou nejsou ani ujednání o instalaci softwaru, jeho následné údržbě a aktualizaci. Tyto následné služby totiž ve většině případů generují největší finanční zisky. Z tohoto důvodu se při této licenci většinou nezveřejňuje zdrojový kód, autor softwaru by byl sám proti sobě a svým finančním zájmům.

## 4.2 Rozhodovací postup při výběru licence

Po analyzování jednotlivých licencí pomocí metody SWOT následuje další část této práce, kdy se zjednodušeně pokusíme nastínit základní princip, jak by se autor softwaru mohl s největší pravděpodobností rozhodovat při šíření a zveřejňování svého díla, ve vztahu k samotným licencím. Postup tohoto rozhodování vyjadřujeme ve zjednodušeném tvaru vývojového diagramu.

Prvním krokem je samozřejmě začátek rozhodování. Autor se tedy musí rozhodnout, že své dílo chce zveřejnit.

Po tomto počátečním kroku následuje první důležitá otázka, a to ta, zda si autor zanechává svá autorská práva či nikoliv. Již u této otázky ovšem dochází k rozporu s našim právním řádem. Autor se nemůže vzdát svých práv a už vůbec ne těch osobnostních. Ty zanikají se smrtí autora. U majetkových práv je situace poněkud volnější a práva na dané dílo užít může autor převést na další osoby. V případě, že by se tedy autor chtěl „vzdát“ svých práv a dát dílo veřejně k volnému užití, musel by nabídnout svůj software pomocí veřejné bezúplatné licence. Pouze v tomto případě by se dalo dílo považovat za již několikrát zmiňované Public

domain (čili veřejné přístupné volné dílo). Pro kompletní výčet ale ještě jednou dodáváme, že volným dílem se stává i dílo 70 let od smrti autora. Mnoho takových počítačových programů ale ještě v dnešní době není.

Při zachování autorských práv se tedy dostáváme k další otázce, která je už spíše technického směru, ale přesto zásadní. Jedná se o know-how daného softwaru. Není jím nic jiného, než zdrojový kód. Autor se v tomto případě rozhoduje, zda tento zdrojový kód zveřejnění spolu se samotným softwarem, či nikoliv.

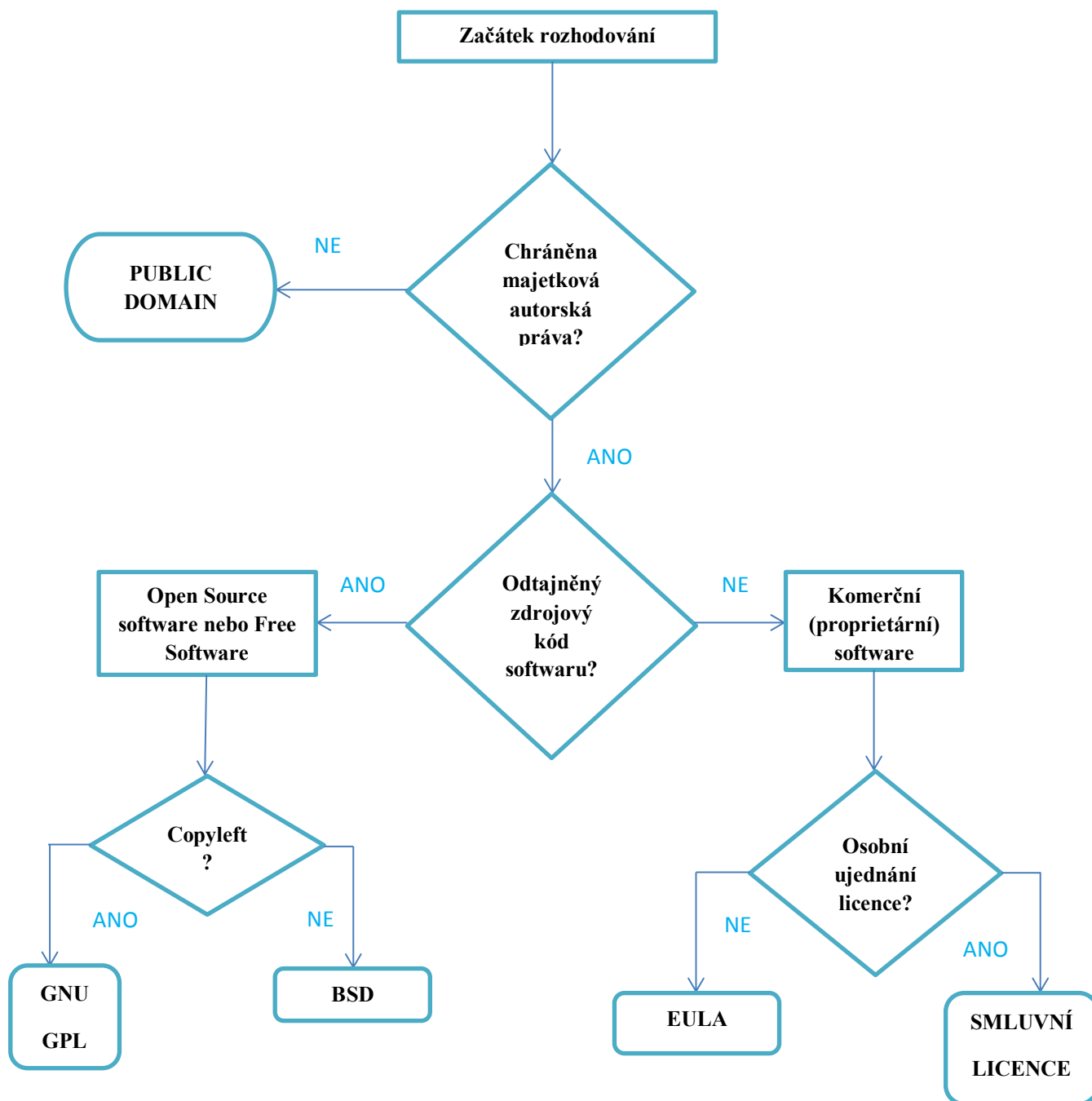
Pokud se rozhodne jej zveřejnit, dostává se tím do oblasti Open-source softwaru nebo Free softwaru. V tomto odvětví přichází na řadu poslední otázka před výběrem konkrétní licence. Tímto problémem je nutnost rozhodnout se, zda autor určí při šíření a publikování svého softwaru alespoň nějaké, byť minimální licenční omezení. Pokud se rozhodne, že ano, dostává se tím do kategorie „copyleft“, kdy základním a nejznámějším zástupcem v této kategorii je licence GNU GPL. V případě, že autor nemá příliš velké nároky a očekávání (např. pouze na uvedení jeho jména jako autora), tak se vydá směrem „non-copyleftu“ a zde je hlavní používanou licencí licence BSD.

Při nezveřejněném zdrojovém kódu už je situace pro rozhodování celkem jednoduchá. První možností je, že si autor s nabyvatelem licence ujednají přesné podmínky v licenční smlouvě mezi těmito dvěma smluvními stranami a je logické, že k podpisu této smlouvy dojde pouze v případě, kdy obě zastoupené strany budou s obsahem licenční smlouvy souhlasit. Druhou možností je ta, kdy si autor víceméně už určí pouze a jenom svá vlastní pravidla, licenční podmínky sepíše do nějaké určité formy (EULA), se kterou musí nabyvatel licence souhlasit při instalaci toho daného softwaru. Dalo by se říct, že se tedy jedná o uzavření licenční smlouvy na dálku. Autor (či jiná osoba oprávněně vykonávající majetková práva k danému dílu) software nabídne na trhu s již předem danými podmínkami, se kterými jeho uživatel, pokud chce být oprávněným nabyvatelem licence, musí souhlasit.

Tento zjednodušený a základní mechanismus rozhodování autora o způsobu licenčního zveřejnění a šíření svého softwaru je zaznamenán do vývojového diagramu, který následuje na další straně.

Obrázek č. 5 – Vývojový diagram

Zdroj: vlastní zpracování



### 4.3 Shoda zmíněných licencí s naším právním řádem

Jelikož několik typů licencí zmíněných i v této práci vznikají pod záštitou mezinárodních či zahraničních organizací, vyvstává logická otázka, zda jsou právě tyto licence v souladu s naším právním řádem.

Co se týče poslední analyzované licence, tedy smluvní, odpověď je v tomto případě velmi jednoduchá. Jedná se totiž o licenci vytvářen v rozmezí ustanovení AZ a tudíž tato licence je plně v souladu s naším právním prostředím. Smluvní licence uzavírané na mezinárodním poli jsou taktéž v souladu, protože jsou našemu právnímu řádu nadřazeny (pokud se tedy samozřejmě při uzavírání této smlouvy postupuje podle platných mezinárodních smluv).

Licence EULA je podobným případem jako licence smluvní. Problém u této licence je ale ovšem v tom, že náš právní řád předpokládá potvrzení se souhlasem návrhu licenční smlouvy nabyvatelem licence a s tímto souhlasem musí být nějakým způsobem obeznámen navrhovatel (autor) licenční smlouvy. *„V případě zveřejnění textu licenční smlouvy na Internetu, popřípadě v ujednání provázející instalaci produktu, totiž nedochází k návrhu uzavření smlouvy, nýbrž k pouhé výzvě k podávání návrhů. Problém, z hlediska české právní úpravy je v tom, že návrh nabývá účinnosti až okamžikem, kdy vyjádření souhlasu s obsahem návrhu dojde navrhovateli, což v případě klasického stažení produktu a jeho následné instalace splněno není, neboť zde chybí ona zpětná vazba. K souhlasu s licenčními podmínkami ze strany akceptanta sice dojde, následné odeslání přijetí navrhovateli však již chybí, protože akceptace se děje již toliko v prostředí počítače samotného.“*<sup>87</sup> Je tedy na navrhovateli licence, aby zajistil nějaký způsob, kde by mohli oprávnění nabyvatelé licence vyjádřit svůj souhlas se zněním licence, a tudíž by vše bylo platné podle našeho právního řádu.

*„Východisko z této kolize by mohla představovat povinná registrace uživatele u poskytovatele software, bez níž by program řádně nefungoval. To by však mohlo představovat diskriminaci pro ty, kteří přístup k Internetu nemají. Jako další možná varianta řádného uzavření licenční smlouvy, tak aby byla plně v souladu s českou právní úpravou, se nabízí uzavírání tohoto ujednání před samotným stažením díla, a to prostřednictvím Internetu.“*<sup>88</sup>

K těmto situacím tedy dochází při zakoupení jakéhokoliv softwaru, který si uživatel pořídí kdekoliv, ať již v hypermarketu nebo ve specializovaném obchodě s IT příslušenstvím. Jedná se o případy, kdy uživatel kupuje tzv. krabicový software, kdy opět často není žádným

<sup>87</sup> Právo IT. *Oprávněné užití autorsky chráněného díla*. [online]. Dostupný z [www: <http://www.pravoit.cz/article/opravnenne-uziti-autorsky-chraneneho-dila-licencni-smlouva>](http://www.pravoit.cz/article/opravnenne-uziti-autorsky-chraneneho-dila-licencni-smlouva). [cit. 08-04-2013].

<sup>88</sup> Právo IT. *Oprávněné užití autorsky chráněného díla*. [online]. Dostupný z [www: <http://www.pravoit.cz/article/opravnenne-uziti-autorsky-chraneneho-dila-licencni-smlouva>](http://www.pravoit.cz/article/opravnenne-uziti-autorsky-chraneneho-dila-licencni-smlouva). [cit. 08-04-2013].

způsobem dosaženo zmiňované akceptace licenčních podmínek ze strany uživatele k poskytovateli licence, tak jak to vyžaduje naše právo.

Další softwarovou licencí, která byla rozebírána v této práci, byla licence GNU GPL. Její obsah jsou totiž vlastně sepsané podmínky licenční smlouvy mezi navrhovatelem (autorem) licence a oprávněným nabyvatelem licence. Kdo tedy tento software získá, ale nesouhlasí s těmito podmínkami uvedenými jako GNU GPL licence, nemá tento uživatel právo software dále upravovat, kopírovat, šířit či z něj vytvářet odvozená díla. Používat ho však může. Důležitým momentem pro GNU GPL v souladu s právními řády bylo i soudní rozhodnutí německého okresního soudu v Mnichově, kdy společnost Sitecom Germany šířila software od projektu netfilter/iptables v rozporu s podmínkami této licence. Daný soud byl toho názoru, že žalovaný má zakázáno, pod pohrůzkou pokuty, šířit, kopírovat či zveřejňovat software „netfilter/iptables“ (šířený pod licencí GNU GPL) aniž by poukázal na to, že je tento software šířen pod právě pod licencí GNU GPL, text této licence nepřiložil k tomuto dílu a dal zdrojový kód tohoto softwaru volně k dispozici bez placení jakýchkoliv licenčních poplatků, což odpovídá textu licenční smlouvy GNU GPL, konkrétně její druhé verze.<sup>89</sup> Bylo to tedy poprvé v historii, kdy soud potvrdil, že porušení licence GNU GPL je porušením autorských práv. Vzhledem k tomu, že náš AZ se měnil spolu s vývojem na mezinárodním poli a spousta ujednání vznikla právě v souladu s touto úrovní, domníváme se, že tato licence je v souladu také s naším právním řádem, a porušení licenčních podmínek u softwaru šířeného pod touto licencí, by naše soudy vyhodnotily se stejným závěrem, jako ten německý.

Dalšími licencemi v této práci byla licence BSD a Public domain, jakožto volné dílo. Předpokládáme, že vzhledem k minimální ochraně děl šířených těmito formami, nejsou tyto licence v žádném rozporu s naším právním řádem. Pouze u Public domain, jak již bylo zmiňováno, se musí jednat o dílo, u kterého uplynulo 70 let od smrti jeho autora, anebo musí být toto dílo nabídnuto veřejnosti pod veřejnou bezúplatnou licencí.

---

<sup>89</sup> Groklaw. *The German GPL Order – Translated*. [online]. Dostupný z [www: <http://www.groklaw.net/article.php?story=20040725150736471>](http://www.groklaw.net/article.php?story=20040725150736471). [cit. 22-04-2013].



#### **4.4 Závěrečné hodnocení problematiky softwarových licencí**

S rychlým rozvojem počítačů a celkově výpočetní techniky se ve stejném tempu rozvíjí i služby, které dovolují obsluhu těchto moderních technických vymožeností. Jedná se o software, neboli počítačové programy, které každý den používají miliony lidí na celém světě. Autoři těchto softwaru vytváří díla, která jsou chráněna podle autorských zákonů. V České republice se konkrétně jedná o zákon č. 121/2000 Sb., pro který se používá zaužívaná zkratka Autorský zákon. V něm jsou vymezeny obecně veškeré náležitosti pro autory autorskoprávních děl. Rozšiřování softwaru je regulováno pomocí licencí, které vznikají v rámci činnosti různých organizací, a licenčních smluv, které odpovídají právě autorskému zákonu.

Autoři softwaru mají dle mého názoru dostatečně velký rozsah možností, pod jakým typem licencí chtějí svoje díla šířit. Jednou to může být pouze se základními omezeními, které nejsou nějak velké, podruhé to může být podle striktních a přísných licenčních podmínek, jejichž porušení je trestným činem a lze se následků těchto porušení autorských práv následně domáhat u soudu.

V prvním případě se doporučujeme používání licencí copyleftového směru, především pak GNU GPL licence. Předpokládáme, že využitím těchto licencí autor dosáhne rychlejšího šíření svého díla a v souvislosti s tím i jeho vylepšení ze strany veřejnosti. Nelze předpokládat s vyšším ekonomickým ziskem.

Naopak v případě druhém, pokud chce mít autor co největší kontrolu nad svým dílem, doporučujeme používání takových licencí, které nepředpokládají se zveřejňováním zdrojového kódu daného softwaru (licence EULA a smluvní licence). Za legální užívání softwaru koncoví uživatelé platí poplatky v určité výši a tyto generují pro autora softwaru ekonomický zisk. V závislosti na výši této odměny a tržní poptávce po daném softwaru lze následně odhadovat rychlejší či pomalejší šíření tohoto autorskoprávně chráněného díla.

Důležitým poznatkem pro všechny autory softwaru však nadále zůstává fakt, že je potřeba si vždy důkladně promyslet a důkladně sepsat veškeré smluvní a licenční podmínky vztahující se k používání daného softwaru a veškerá práva a povinnosti obou smluvních stran. Jenom tak lze počítat s tím, že autor nad svým softwarem bude mít takovou kontrolu, jakou vyžaduje.

## 5 Závěr

Tato diplomová práce pojednává o softwarových licencích a jaké mají tyto licence využití pro autory softwaru. Tento druh děl totiž spadá pod autorskoprávní ochranu, kterou v našem právním řádu zajišťuje tzv. Autorský zákon z roku 2000. Zákonná pravidla pro licenční smlouvy, které jsou podstatnou částí této práce, jsou také zahrnuty v tomto zmíněném zákoně.

V první části práce, která byla především teoretická, vymezujeme definování softwaru, jeho dělení, atp. Dále zde byl popsán samotný autorský zákon a rovněž byly zmíněny způsoby, jakým jsou počítačové programy v našem právním prostředí chráněny. Na konec této úvodní části byly dány do souvislosti spojitosti mezi autorským zákonem a softwarem. Ve druhé části práce byla nejdříve popsána licenční a poté podlicenční smlouva. Dále zde byl rozdělen software s ohledem na možnost jeho licencování a k těmto typům softwaru byly přiřazeny nejčastější konkrétní softwarové licence, které se v dnešní době používají při publikování a šíření softwaru veřejnosti. Po teoretických informacích o těchto konkrétních licencích byla provedena jejich analýza pomocí SWOT metody. Ve třetí a poslední části této práce jsme zhodnotili probíraných pět konkrétních softwarových licencí a dále byl navrhnut zjednodušený model rozhodovacího procesu, kterým prochází autor při zveřejňování a licencování svého díla. Zmiňovaný proces byl zanesen do jednoduchého vývojového diagramu. V závěru této poslední části bylo také nastíněno, zda analyzované licence v této práci jsou či nejsou v souladu s naším právním řádem.

Cíle práce, který byl uveden v úvodu této práce, se podařilo pomocí zvolených metod dosáhnout. Bylo zjištěno, které softwarové licence se v dnešní době nejvíce používají a jak se dělí, výsledkem této analýzy je již výše zmiňovaný vývojový diagram.

Pomocí vhodně zvolených metod bylo zodpovězeno také na předpoklady, které byly rovněž uvedeny v úvodu práce. Prvním předpokladem byl ten, že naše české právní prostředí se ochraně počítačových programů věnuje dostatečně. Po analýze autorského zákona a zjištění, že tento zákon koreluje spolu s mezinárodním právem a úmluvami, se domníváme, že tento předpoklad se potvrdil. Druhým předpokladem byla domněnka, že u proprietárního softwaru se používá licencí, které jsou dostatečně restriktivní a podporující ochranu autorským právem. Předpoklad se opět potvrdil, licence EULA a smluvní licence jsou toho důkazem. V posledním předpokladu jsme se domnívali, že v oblasti tzv. svobodného softwaru se nejčastěji využívá GNU GPL licencí. Statistické údaje, které jsou uvedeny v Příloze č. 2 této práce, tento poslední předpoklad také potvrdily.

Tím, že jsem zpracoval diplomovou práci na toto téma, bylo pro mě i osobním přínosem. Zjistil jsem totiž, jakým způsobem se dá využít různých druhů licencí k ochraně a hlavně šíření softwaru, kterého vzniká denně na světě velké množství. Zorientoval jsem se i v oblasti právní ochrany softwaru v našem právním prostředí a zjistil, že nelze podceňovat jakákoliv licenční či smluvní ujednání, týkající se nejenom softwaru, ale jakýchkoliv děl spadajících pod autorskoprávní ochranu.

# Seznam použité literatury

## Monografie

- [1] HOLCOVÁ, Irena; Jiří KORDAČ; Veronika KŘEŠŤANOVÁ a Jan KŘÍŽ. *Autorský zákon a předpisy související – komentář*. 2. vyd. Praha: Linde, 2005. 792 s. ISBN 80-7201-546-X.
- [2] KALUŽA, Jindřich; Ludmila KALUŽOVÁ a Šárka MAŇASOVÁ. *Informatika*. 1. vyd. Ostrava: Ediční středisko VŠB–TU Ostrava, 2008. 169 s. ISBN 978-80-248-1293-9.
- [3] KOŠŤAN, Pavol a Oldřich ŠULEŘ. *Firemní strategie – plánování a realizace*. 1. vyd. Praha: Computer Press, 2002. 124 s. ISBN 80-7226-657-8.
- [4] LEEBAERT, Derek. *The Future of Software*. 1<sup>st</sup> ed. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 1995. 300 s. ISBN 0-262-62109-6.
- [5] MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY. *Metodika IV – Využití licencí*. 1. vyd. Praha: Tauris, 2012. 113 s. ISBN 978-80-87601-05-1.
- [6] ŠTĚDRONĚ, Bohumír. *Open Source software ve veřejné správě a soukromém sektoru*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2009. 128 s. ISBN 978-80-247-3047-9.
- [7] TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon : komentář*. 1. vyd. Praha: C.H. Beck, 2007. 971 s. ISBN 978-80-7179-608-4.
- [8] WIEGERS, Karl E. *Požadavky na software*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. 448 s. ISBN 978-80-251-1877-1.

## Zákony

- [9] Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů.

## Elektronické zdroje

- [10] Bizymoms.com – Computers and Technology. *History of Software Development*. [online]. Dostupný z www: <<http://www.bizymoms.com/computers-and-technology/software-development.html>>. [cit. 22-04-2013].
- [11] Creative Commons. [online]. Dostupný z www: <<http://creativecommons.org/>>.
- [12] Creative Commons. *Choose a License*. [online]. Dostupný z www: <<http://creativecommons.org/choose/>>.
- [13] Creative Commons. *Public domain*. [online]. Dostupný z www: <[http://wiki.creativecommons.org/Public\\_domain](http://wiki.creativecommons.org/Public_domain)>. [cit. 23-03-2013].
- [14] Free Software Foundation. *About*. [online]. Dostupný z www: <<http://www.fsf.org/about/>>. [cit. 14-03-2013].
- [15] GNU Operating System. *GNU General Public License*. [online]. Dostupný z www: <<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>>.
- [16] Groklaw. *The German GPL Order – Translated*. [online]. Dostupný z www: <<http://www.groklaw.net/article.php?story=20040725150736471>>. [cit. 22-04-2013].
- [17] LINFO – The Linux Information Project. *Proprietary Software Definition*. [online]. Dostupný z www: <<http://www.linfo.org/proprietary.html>>. [cit. 05-03-2013].
- [18] Open Source Resource Center. *Open Source License Data*. [online]. Dostupný z www: <<http://osrc.blackducksoftware.com/data/licenses/>>. [cit. 12-04-2013].
- [19] Open Source Initiative. *About the Open Source Initiative*. [online]. Dostupný z www: <<http://opensource.org/about>>. [cit. 30-03-2013].
- [20] Open Source Initiative. *The Open Source Definition*. [online]. Dostupný z www: <[http:// http://opensource.org/osd](http://http://opensource.org/osd)>. [cit. 30-03-2013].
- [21] Operační systém GNU. *Co je to copyleft?* [online]. Dostupný z www: <<http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.html>>. [cit. 29-03-2013].
- [22] Operační systém GNU. *Definice svobodného software*. [online]. Dostupný z www: <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>>. [cit. 31-03-2013].
- [23] Operační systém GNU. *Kategorie svobodného a nesvobodného softwaru*. [online]. Dostupný z www: <<http://www.gnu.org/philosophy/categories.cs.html>>. [cit. 31-03-2013].

- [24] Operační systém GNU. *Kategorie svobodného a nesvobodného softwaru*. [online]. Dostupný z www: <http://www.gnu.org/philosophy/categories.cs.html#PublicDomainSoftware>. [cit. 30-03-2013].
- [25] Právo IT. *Oprávněné užití autorsky chráněného díla*. [online]. Dostupný z www: <http://www.pravoit.cz/article/opravnene-uziti-autorsky-chraneneho-dila-licencni-smlouva>. [cit. 08-04-2013].
- [26] Právo IT. *Tvorba počítačových programů na objednávku*. [online] Dostupný z www: <http://www.pravoit.cz/article/tvorba-pocitacovych-programu-na-objednavku>. [cit. 08-04-2013].
- [27] TechTerms.com. *Software Definition*. [online]. Dostupný z www: <http://www.techterms.com/definition/software>. [cit. 26-02-2013].
- [28] The Linux Information Project. *BSD licence definition*. [online]. Dostupný z www: <http://www.linfo.org/bsdlicense.html>. [cit. 24-3-2013].
- [29] Výuka informatiky. Maturita PVY - 1. *Vývoj a rozdělení softwaru*. [online]. Dostupný z www: <http://info.spsnome.cz/Maturita/PVY-01>. [cit. 27-02-2013].

## Seznam zkratek

AZ	-	Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon)
BSD	-	Berkeley Source Distribution
CCPL	-	Creative Commons Public License
EULA	-	End-User-License-Agreement
FSF	-	Free Software Foundation
GNU GPL	-	GNU General Public License
OEM	-	Original Equipment Manufacturer
OSI	-	Open Source Initiative
UCB	-	University of California at Berkeley

# Prohlášení o využití výsledků diplomové práce

Prohlašuji, že

- jsem byl seznámen s tím, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. – autorský zákon, zejména § 35 – užití díla v rámci občanských a náboženských obřadů, v rámci školních představení a užití díla školního a § 60 – školní dílo;
- beru na vědomí, že Vysoká škola báňská – Technická univerzita Ostrava (dále jen VŠB-TUO) má právo nevýdělečně, ke své vnitřní potřebě, diplomovou práci užít (§ 35 odst. 3);
- souhlasím s tím, že diplomová práce bude v elektronické podobě archivována v Ústřední knihovně VŠB-TUO a jeden výtisk bude uložen u vedoucího diplomové práce. Souhlasím s tím, že bibliografické údaje o diplomové práci budou zveřejněny v informačním systému VŠB-TUO;
- bylo sjednáno, že s VŠB-TUO, v případě zájmu z její strany, uzavřu licenční smlouvu s oprávněním užít dílo v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- bylo sjednáno, že užít své dílo, diplomovou práci, nebo poskytnout licenci k jejímu využití mohu jen se souhlasem VŠB-TUO, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly VŠB-TUO na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše).

V Ostravě dne 26. 4. 2013

.....  
  
Adam Marek



## **Seznam příloh**

Příloha č. 1 – vzorová licenční smlouva – počítačový program

Příloha č. 2 – statistika využití licencí pro Open-source projekty